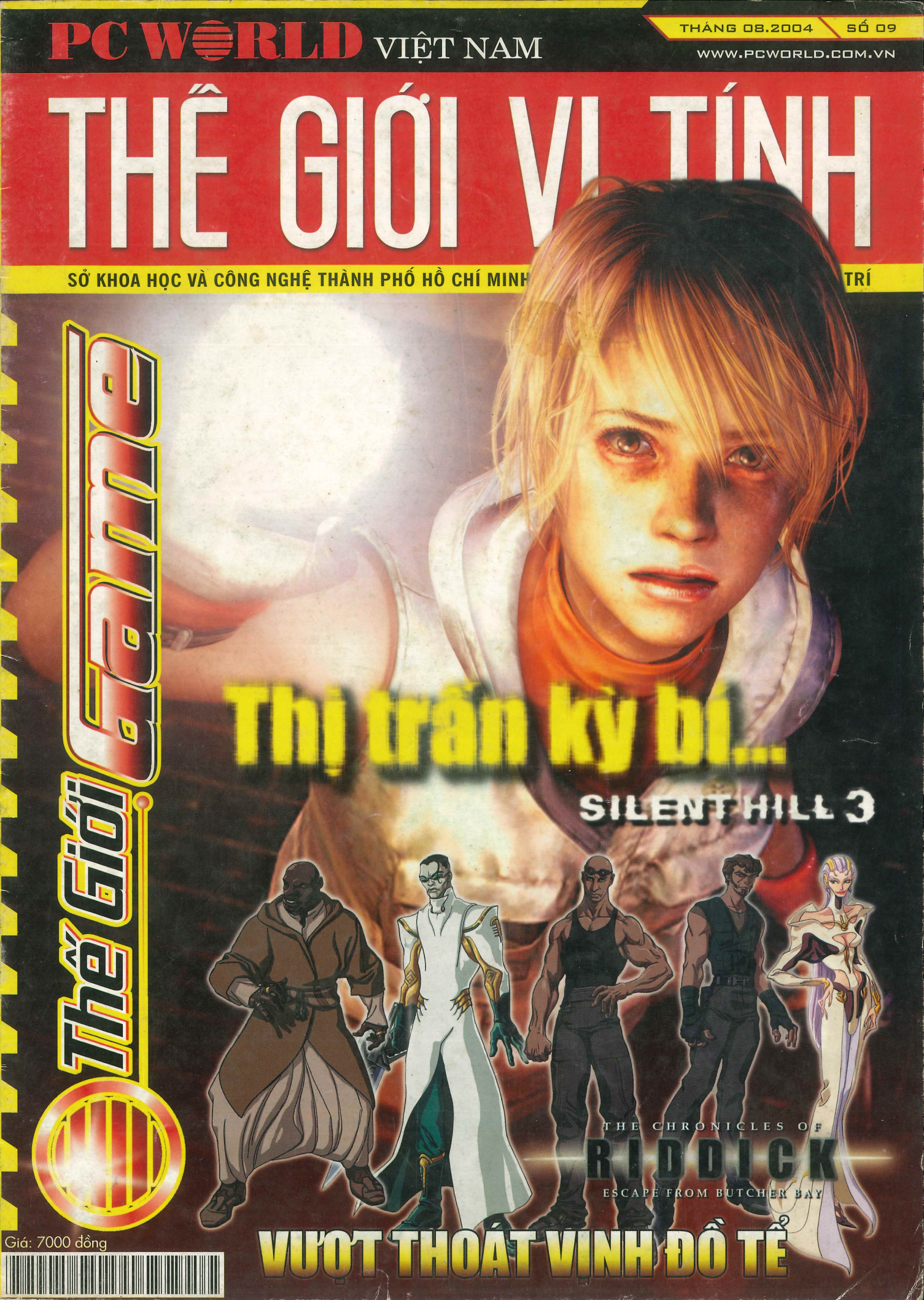
PC WORLD VIỆT NAM
THÁNG 08.2004 | SỐ 09
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH ... TRÍ

Thế Giới Game



Thị trấn kỳ bí...

SILENT HILL 3

THE CHRONICLES OF RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

VƯỢT THOÁT VỊNH ĐỒ TỂ

Giá: 7000 đồng

SỐ 9 - 08.2004

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng.

TỔNG BIÊN TẬP
TS. Nguyễn Trọng
trong@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
KS. Nguyễn Thu Hồng
hong@pcworld.com.vn
Th.S. Lê Trung Việt
viet@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
KS. Trần Trung Hải
trunghai@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Th.S. Nguyễn Thanh Phong, KS. Vũ Duy Khánh,
CN. Bùi Lê Duy, CN. Trần Nhật Bình

CỘNG SỰ THAM GIA CỦA
Nhóm Bút Trẻ: KS. Trịnh Bảo, Nguyễn Long Khánh Ngọc, Đặng Thanh Bình, Nguyễn Hồng Ân, Vũ Trần Chí Tâm

QUẢNG CÁO
KS. Đoàn Ngọc Diễm Trang
trangdoan@pcworld.com.vn
CN. Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
CN. Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
CN. Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
KS. Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG HÀ NỘI
Trưởng Văn Phòng: KS. Nguyễn Minh Thi
308/2 Tây Sơn, Q. Đống Đa, Hà Nội.
ĐT: (84.4) 537 4130 - Fax: (84.4) 537 4131
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*

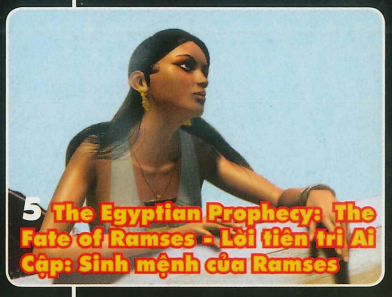
PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo Chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 7.000 đồng.

Thế Giới Game

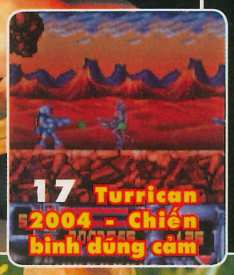
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

2 Silent Hill 3 - Thị trấn kỳ bí ...

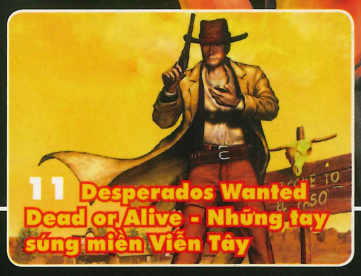


5 The Egyptian Prophecy: The Fate of Ramses - Lời tiên tri Ai Cập: Sinh mệnh của Ramses

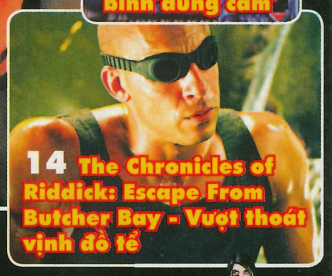


17 Turrican 2004 - Chiến binh dũng cảm

8 The nations – Những vương quốc ngộ nghĩnh



11 Desperados Wanted Dead or Alive - Những tay súng miền Viễn Tây



14 The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay - Vượt thoát vịnh đồ tể

ĐIỂM GAME

18 Hugo Bukkazoom! - Đua xe cùng Hugo

19 Mob Enforcer - Hiểm nguy đường phố

20 Space Rangers - Kỵ binh không gian

21 Football Generation - Kỷ nguyên bóng đá

22 Shadow OPS: Red Mercury - Điệp vụ Sao Thủy Đỏ

23 PSI-OPS: The Mindgate Conspiracy - Sức mạnh trí não

24 Front Mission 4 - Số phận nghiệt ngã

SẮP PHÁT HÀNH

25 Tribes: Vengeance - Phục hận

28 Sid Meier's Pirates - Tung hoành biển cả

CŨ MÀ HAY

30 CAESAR III - Đế chế hùng mạnh

TRỢ GIÚP

33 Trò chơi máy tính và DirectX

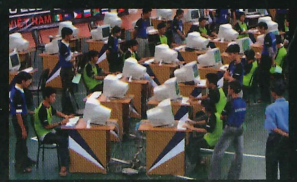
PHẦN CỨNG

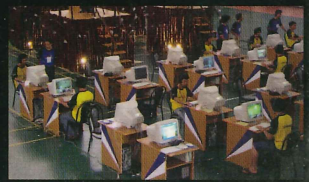
36 Chơi game không... đụng hàng

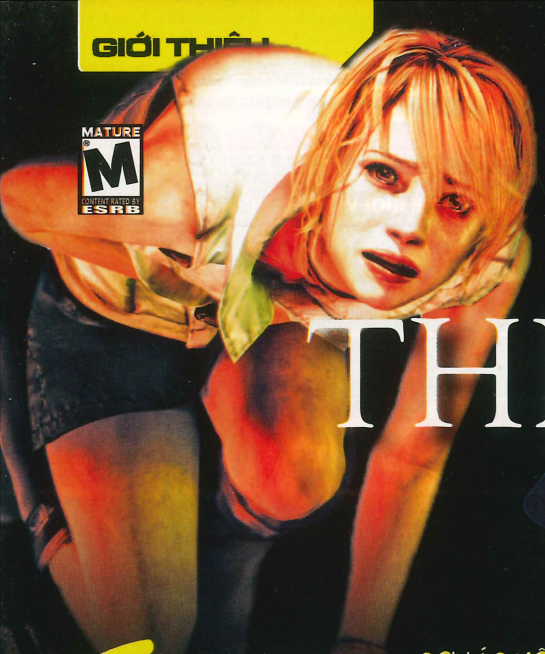
SỰ KIỆN

38 Computerworld Games 2004

40 World Cyber Games 2004 - Nhật ký Tây Đô







SILENT HILL 3

THỊ TRẤN KỲ BÍ...

SILENT HILL 3	
PHÁT HÀNH	KONAMI
PHÁT TRIỂN	KONAMI
THỂ LOẠI	Hành động/Kinh dị
NGÀY PHÁT HÀNH	20/04/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	2 CD
CẤU HÌNH	PIII 800Mhz+, 256MB RAM+, VGA 64MB+, HDD 2 GB, Windows 98SE/2000/Me/XP

Từng bước chân nặng nề vang lên trong tòa nhà lạnh lẽo, vắng tanh, giữa màn đêm dày đặc. Ánh sáng yếu ớt duy nhất phát ra từ chiếc đèn pin trong túi áo. Nó hắt lên tường những hình thù mờ ảo, loang lổ, ghê rợn. Bạn kẹt ở đó, đơn độc với một dúm đạn ít ỏi và phải chống chọi lại lũ quái vật kỳ dị luôn ẩn nấp trong màn đêm sẵn sàng nhảy xổ vào xâu xé bạn bất kỳ lúc nào. Bạn bước ngang qua một cánh cửa gỉ sét, có ai đó đang rên rỉ khua dây xích bên trong, tim bạn đập nhanh hơn khi âm thanh của chiếc radio ngày một lớn. Đột nhiên, ngay tại góc phòng xuất hiện một con quái vật lạnh lùng bước tới với chiếc rìu trong tay, bạn sẽ làm gì? Bỏ chạy, nhưng liệu bạn có thể chạy thoát không...

Trên đây chỉ là một phần nhỏ phác họa sơ lược về chất hồi hộp của loạt game Silent Hill (SH) của hãng Konami - một nhánh game tách ra từ loạt game kinh dị nổi tiếng khác của hãng Capcom. Ngay từ bản đầu tiên, SH đã nhận được sự chào đón nồng nhiệt từ các fan hâm mộ thể loại kinh dị trên khắp thế giới. SH xoáy sâu vào khía cạnh kinh dị về nội tâm. Dựa trên sự định hình đó, các phiên bản SH lần lượt ra đời, đồ họa không ngừng cải tiến và được phát triển trên nhiều hệ máy khiến SH nói chung và phiên bản mới nhất trên hệ PC là SH3 nói riêng đều được đánh giá rất cao.

CƠN ÁC MỘNG HAY SỰ BỪNG TỈNH?

Cô gái trẻ Heather được sinh ra ở thị trấn Silent Hill nhưng không lớn lên tại đó nên những kỷ niệm về Silent Hill trong cô rất mờ nhạt. Phần lớn thời gian Heather sống với cha trong một căn hộ chung cư nhỏ và những ký ức của cô về Silent Hill có vẻ không còn quan trọng nữa vì họ đang sống rất hạnh phúc bên nhau. Ngày nọ, Heather đi mua sắm gần nhà, cô gọi điện về trò chuyện với cha. "Con yêu bố", lời tạm biệt rất dạt dào cảm xúc không ngờ lại là câu nói thân mật cuối cùng của cô, đồng thời nó cũng kết thúc luôn chuỗi ngày êm ả trong suốt 17 năm qua.

Có điều gì đó vô cùng kỳ lạ đang diễn ra, đầu tiên là một gã thám tử tư cứ bám theo Heather kể lể cho cô nghe chuyện gì đó về ngày sinh của cô. Kế đến, một người phụ nữ bí ẩn luôn miệng nói rằng thế giới con người cần phải bị trừng phạt cũng như Heather sẽ phải hồi sinh với đôi bàn tay đẫm máu và tồi tệ hơn là cái thế giới thường ngày của Heather cũng có những biến đổi mà ngay chính cô không muốn nhận ra. Thế giới sẽ trở nên ma quái, âm u, ghê tởm... Cả thị trấn như bị bỏ hoang, định mệnh như muốn trêu ngươi Heather khi một lần nữa đùn đẩy cô trở về Silent Hill để khám phá ra bí mật khủng khiếp bị che giấu suốt những năm tháng qua mà Heather là tâm điểm của câu chuyện. Đặc biệt sau cái chết bất ngờ của cha, cô ngập chìm trong lòng thù hận, hỗn loạn và quyết tâm tìm cho ra kẻ chủ mưu cũng như trả lời cho hai câu hỏi lớn: Chuyện gì đã và đang xảy ra trong cơn ác mộng không có điểm kết thúc này? Điều gì đã thất lạc trong tiềm thức của Heather mà giờ đây cơn ác mộng này muốn cô phải nhớ lại?

THỊ TRẤN SILENT HILL

Có nhiều thứ để nói khi nhắc đến chữ Silent Hill: cốt truyện có thể thay đổi, nhân vật có thể khác nhau, quái vật có thể xuất hiện nhiều loại mới, nhưng có một thứ đã không hề thay đổi trong suốt lịch sử của dòng game SH: thị trấn Silent Hill, nơi tập trung của những mâu thuẫn và mắt xích của toàn bộ câu chuyện lẫn trong nội tâm nhân vật. Trong quảng cáo, Silent Hill được biết đến như một ngọn đồi thanh bình, yên tĩnh và có cảnh đẹp thơ mộng. Toàn bộ thị trấn Silent Hill được bao phủ bởi một lớp sương mù huyền ảo trắng xoá có thể khiến những du khách hiếu kỳ đến ngọn đồi này nghỉ ngơi, tĩnh dưỡng. Thế nhưng thực sự khuất sau khung cảnh thiên nhiên đó, Silent Hill có một quá khứ đen tối đầy tội lỗi và bí hiểm. Những vụ án không tìm ra thủ phạm, những cái chết mà nguyên nhân vẫn

Ánh sáng làm tôn thêm sự kinh dị của game.

Bạn có sợ con quái vật này không?

còn là điều bí ẩn chồng chất lên nhau. Những mẩu chuyện ma, vần thơ rùng rợn... nằm rải rác trong game khiến người chơi sởn tóc gáy. Nếu tinh ý, bạn dễ dàng nhận thấy bản đồ Silent Hill có rất ít thay đổi ngay từ phiên bản đầu tiên. Nếu có thời gian bạn hãy dạo một vòng quanh Silent Hill và tham quan lại những địa điểm quen thuộc: vẫn còn đó con đường Nathan Ave dài đằng đẵng, công viên Amusement Park nơi James và Maria trong SH2 gặp nhau lần đầu tiên... Nhìn lại chặng đường phát triển của SH, chúng ta nhận thấy chính cốt truyện của SH tạo nên sức hút và sự lôi cuốn. Nếu bạn từng chơi hai phiên bản trước chắc sẽ nhận thấy những nhân vật trong SH dường như có một mối liên kết nào đó, không phải dựa trên quan hệ họ hàng mà là một cái gì đó tận đáy tâm hồn gắn kết họ tại chính thị trấn mông lung Silent Hill này. Con người của Silent Hill cũng không kém phần bí ẩn, game không tạo cho họ một thân thế rõ ràng, không có quá khứ cũng chẳng có tương lai, tất cả những gì thể hiện chỉ là những con người của hiện tại. Hoặc họ đang chạy trốn quá khứ hoặc chạy trốn bản thân, nhưng kết cục họ vẫn phải đối mặt với nó tại thị trấn Silent Hill, nơi mà nỗi sợ hãi được cụ thể hoá thành những hình thù quái vật kỳ dị luôn săn đuổi họ ở bất kỳ nơi đâu. Để khi có được những giây phút yên tĩnh, bất chợt họ hồi tưởng lại và chợt nhận ra họ đã để sót một lời hứa hay một thứ gì đó trong thị trấn Silent Hill.

Sau mỗi một phiên bản Silent Hill, Konami lại mang đến cho người chơi một hệ thống quái vật mới. Không ghê rợn như những xác chết hồi sinh với dáng đi thất thểu và có những nhát cắn chết người như trong RE nhưng quái vật trong SH cũng dễ dàng làm người chơi lạnh người cho dù chưa chạm mặt với chúng. Không kể những phiên bản trước, SH3 có gần 8 loại quái vật và chúng sẽ thay phiên nhau "chào đón" bạn dưới nhiều hình thức khác nhau. Một số con sẽ chỉ xuất hiện khi bạn đi ngang qua một số khu vực nhất định, trong khi số còn lại xuất hiện mọi lúc mọi nơi. Đặc biệt khi bạn bước vào cổng bệnh viện Brookhaven (một trong những màn ghê rợn nhất), bạn sẽ gặp lại "người quen cũ" xuất hiện từ thời SH1 - nữ y tá - sau khi đã được hãng "tút" lại hình dáng và bổ sung thêm một số chi tiết như đội tóc giả và vẽ thêm khuôn mặt góp phần tăng thêm vẻ ghê rợn kết hợp với tướng đi khập khiễng của chúng. Số quái vật còn lại trong game tùy từng hoàn cảnh bạn bắt gặp sẽ trở nên nguy hiểm hay không. Trong những màn đầu tiên, quái vật tương đối dễ tiêu diệt do có kích thước nhỏ và chậm chạp, nhưng ở những màn sau, mức độ nguy hiểm sẽ tăng cao khi quái vật xuất hiện theo bầy, kích thước to lớn cũng như biết sử dụng rìu và cả súng đạn. Có những con quái vật mang hình dáng rất tức cười, trông như con muỗi to còn cái bụng mập phệ béo núc ních. Tuy vậy, với một game kinh dị như SH3, bạn có cười nổi hay không lại là chuyện khác.

Hẳn bạn đều biết, tên "trùm" là thứ khó xơi nhất trong tất cả các game chứ không chỉ riêng SH. Do đó, không mấy ngạc nhiên khi SH3 có những con trùm rất khó chịu. Hai thứ gây dị ứng cho bạn nhất là tốc độ và kích thước của chúng, có con thì to xác (con trùm đầu tiên), có con lại nhỏ và nhanh nhẹn, nhưng lại có cả con vừa to lớn vừa nhanh nhẹn. Bạn phải nhanh tay mới có thể né được sự tấn công của chúng cũng như nhanh mắt để phát hiện khi chúng xuất hiện bất thình lình.

Tất nhiên game không "ác" đến mức cho bạn đi lòng vòng đối đầu với lũ quái vật bằng đôi tay trần của mình. Game cho bạn nhiều sự chọn lựa về vũ khí. Ban đầu, bạn sẽ khá vất vả với hai loại vũ khí: con dao xếp và khẩu súng lục ai đó đánh rơi trên sàn nhà. Càng về sau, bạn sẽ càng nhặt được nhiều thứ vũ khí lợi hại hơn, một số dùng để tấn công trực tiếp như một đoạn ống nước rỉ sét, một thanh kiếm Tanaka của Nhật hay thậm chí một quả chùy đầy gai nhọn. Ngoài ra bạn sẽ có nhiều loại súng ống, trong đó hữu dụng nhất là khẩu shotgun. SH3 còn được trang bị thêm một khẩu súng tiểu liên với tốc độ bắn cực nhanh phù hợp với những quái vật có tốc độ di chuyển cao như con Pendulum... Bạn lưu ý là trong game, không có vũ khí nào được xem là vô dụng cũng như không phải lúc nào cũng có thể sử dụng một vũ khí đối với nhiều loại quái vật khác nhau. Trong đa số trường hợp, phối hợp tấn công là chiến lược hiệu quả nhất, bạn dùng súng hạ quái vật ngã xuống sàn sau đó tiếp tục dùng chùy hay kiếm sẽ tiết kiệm được khá nhiều thời gian cũng như thuốc tăng máu. Vũ khí trong game đa dạng nhưng đạn dược không phải vô hạn, rất ít khi bạn có thể tiêu diệt hết quái vật chỉ bằng những khẩu súng của mình. Đặc biệt khi chơi ở cấp độ Hard, áp lực dự trữ đạn sẽ càng khiến bạn phải

Một căn phòng đáng sợ đầy rẫy quái vật.

cẩn thận hơn, chỉ sử dụng súng khi cần thiết và sử dụng liên tục những vũ khí tấn công trực tiếp. Điều này không hề dễ dàng vì có một số quái vật như con chó Double Head rất nhanh hay con bọ Pendulum thường trả đòn ngay sau cú đánh đầu tiên của bạn. Ngoài ra đối với dân chơi game chuyên hành động thì việc quanh quẩn với khẩu súng trong tay mà không được "nhả" đạn thì không có gì chán bằng. Tuy được trang bị vũ khí kỹ lưỡng nhưng cũng không thừa khi tôi nhắc bạn phải luôn cẩn thận và thường xuyên lưu (save) game vì bạn sẽ không tài nào biết được chuyện gì sẽ xảy ra đằng sau thứ bóng tối kia.

CÔNG NGHỆ «CHẤP CÁNH" CHO SỰ KINH DỊ

Nếu so với SH2 thì SH3 gần như đã làm một cú nhảy vọt. Ngay từ khi xem đoạn phim trailer quảng cáo, tôi vẫn đinh ninh đây hoàn toàn là những đoạn phim trong game được render sẵn như SH2. Nhưng đến khi tận mắt xem và tận tay chơi SH3 thì sự khẳng định đó của tôi lập tức "tan thành mây khói". Thật bất ngờ vì những gì xuất hiện trong SH3 hoàn toàn được dựng theo thời gian thực và đều là những đoạn cut-scene trong game. Khuôn mặt của các nhân vật thực sự thuyết phục bằng những chuyển động chính xác đến không ngờ, những vết tàn nhang lốm đốm của Heather, thậm chí cả vết sẹo trên mũi của Douglas và thái độ bàng hoàng của Heather khi phát hiện cha mình đã bị mưu sát... Họ hoàn toàn giống người thật chứ không còn là những nhân vật ảo, công nghệ đồ họa tiên tiến đã giúp truyền tải cảm giác "thực" đến với người chơi trong SH3. Mặt khác, nhắc đến Silent Hill thường người ta nghĩ ngay đến màn sương mù dày đặc. Hãy quên đi bức tường sương mù trắng xoá xấu xí có từ thời SH1, tuy trong SH2 màn sương mù này cũng có những cải tiến rõ rệt, nhưng có lẽ cũng chỉ là một đám bông gòn "trôi" trên màn hình một khi bạn được xem qua những làn sương mờ ảo của SH3. Nó mang một nét rất thật, tựa hồ người chơi có thể chạm tay vào mặt kính của màn hình là có thể cảm nhận được sự rét buốt len lỏi trong luồng không khí. Nó còn gợi cho người chơi muôn vàn xúc cảm: lạnh lẽo đến rợn người khi một mình bước đi giữa con đường lặng ngắt như tờ, bóng tối vây kín... Sương mù trong SH đã làm được hơn những gì nhà sản xuất mong đợi, nó mang một chút hơi lạnh, một chút huyền bí và hiệu quả ấy làm chất kinh dị trong SH tăng lên gấp bội. Không dừng lại ở đó, ánh sáng cũng góp phần không nhỏ trong SH3. Nguồn sáng của game rất đa dạng, đó có thể là ánh sáng mặt trời lúc hoàng hôn, hoặc chiếc bóng đèn chập chờn trong phòng, nhưng phần lớn ánh sáng bạn nhận được là từ chiếc đèn pin nhỏ xíu đặt trong túi áo. Nhưng cho dù là nguồn sáng nào chăng nữa thì chúng cũng thật ấn tượng, bạn thử tưởng tượng mình đang bước trên một đoạn đường, bóng của bạn sẽ trải dài trên mặt đường giữa lúc xung quanh đó rực màu hoàng hôn hay lúc bạn đi chuyển trong một căn phòng thì ngọn đèn pin trong áo bạn cũng sẽ lắc lư theo nhịp bước chân... Tuy nhiên, đẹp không có nghĩa là hoàn hảo, một game có đồ họa xuất sắc cũng chẳng là gì nếu không có người thưởng thức nó. Cái giá phải trả để tận hưởng được SH3 quả đắt: game từ chối thẳng thừng dòng card MX mặc dù trước đây SH2 hỗ trợ rất tốt dòng card phổ thông này. Điều này như một nhát búa nện thẳng vào lòng háo hức chờ đợi của các fan hâm mộ SH từ trước đến nay và là nỗi thất vọng cho những ai không có điều kiện thưởng thức SH3 một cách trọn vẹn.

KẾT THÚC

Dường như là nét đặc thù của dòng game SH, game bắt đầu với một cốt truyện không rõ ràng và kết thúc cũng mập mờ. Trò chơi có nhiều kết thúc khác nhau (multi-ending) nhưng sau khi chơi, các gamer đều đọng lại nhiều thắc mắc khó giải đáp như thật sự thiên đường mà Claudia nhắc tới thường xuyên đó là gì? Nhân vật thám tử tư Douglas đóng vai trò gì trong toàn bộ câu chuyện? Cuối cùng người khách lạ mặt Vincent thật sự đứng về phe nào, bảo vệ Heather hay chỉ là một cái cớ để phục vụ cho mưu đồ của Claudia? Giống như SH2, tất cả những gì bạn biết được sau khi hoàn thành game chỉ là một đoạn kết khó hiểu và tuỳ theo suy nghĩ mỗi người mà đoạn kết này có thể mang ý nghĩa tích cực, hay ngược lại mở màn cho một cơn ác mộng mới. Dù sao, bỏ qua yếu tố kinh dị, ma quái, những con quái vật đáng kinh tởm thì SH3 có một cốt truyện khá sâu sắc khiến bạn phải suy ngẫm. Tóm lại, nếu bạn chưa có dịp thưởng thức SH3 thì đây cũng là lúc mời bạn bước vào một thế giới mới - thế giới nội tâm. Còn nếu bạn may mắn nằm trong số người theo đuổi dòng game này và có nhiều thắc mắc thì hãy tạm thời xếp những thắc mắc đó lại bởi vì chúng ta biết rằng: Silent Hill không phải là game chơi xong để hỏi mà được tạo ra để suy ngẫm và hồi tưởng.

NGUYỄN ĐỨC QUANG

CÁC NHÂN VẬT

HEATHER

Nhân vật chính, cô đột ngột bước vào thế giới ác mộng không có một sự cảnh báo nào và luôn muốn trốn thoát khỏi cơn ác mộng này. Điều chỉ có thể thực hiện sau khi cô đã đánh thức được con người thực sự trong Heather, thứ đã ngủ quên 17 năm về trước.

CLAUDIA WOLF

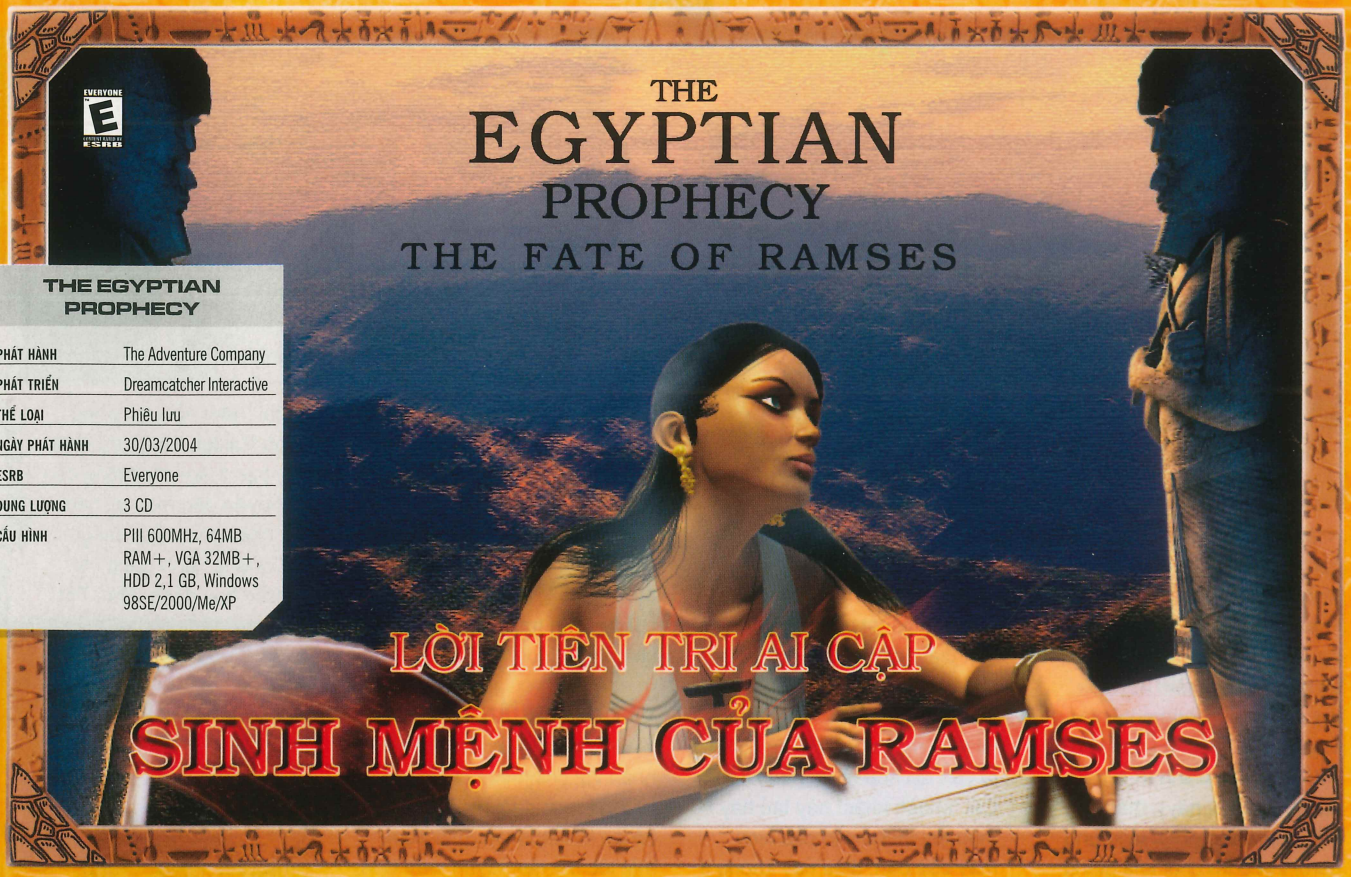
Xuất hiện như một nhân vật phản diện, luôn bước ra từ bóng tối, bà ta muốn đưa đẩy Heather đến cái thiên đường ảo tưởng bất chấp tước đoạt đi mọi thứ nơi cô. Phải chăng bà ta có mối quan hệ nào đó với sự biến đổi của thế giới ma quái này?

DOUGLAS CARTLAND

Thám tử tư, được Claudia thuê để tìm kiếm Heather và ông ta đã thành công. Thật trùng hợp vì ngày Douglas gặp được Heather cũng chính là ngày cả hai người lạc vào thế giới quái vật khủng khiếp. Bị qui trách nhiệm gây ra cơn ác mộng cho Heather, Douglas phải chứng minh mình với tư cách là người giúp đỡ chứ không phải kẻ thù của cô.

VINCENT

Nhân vật kỳ lạ nhất trong SH3, không rõ nghề nghiệp, không tuổi tác. Xuất hiện vào những lúc Heather không ngờ nhất, thường đưa ra những lời nhắn đầy sự ngờ vực. Thân phận của người này vẫn còn là một dấu chấm hỏi sau trò chơi. Dù sao loạt game SH không thiếu những nhân vật bí ẩn và Vincent là con người như vậy.



THE EGYPTIAN PROPHECY	
PHÁT HÀNH	The Adventure Company
PHÁT TRIỂN	Dreamcatcher Interactive
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	30/03/2004
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	3 CD
CẤU HÌNH	PIII 600MHz, 64MB RAM+, VGA 32MB+, HDD 2,1 GB, Windows 98SE/2000/Me/XP

Năm 1992, khi khoa Đông Phương còn được giảng dạy thử nghiệm của bậc đại học, tôi đã có may mắn bước chân vào thế giới của những nền văn hóa tuyệt vời của châu Á khi theo học khoa này tại Đại Học Tổng Hợp TP. HCM (nay tách thành Đại Học Khoa Học Tự Nhiên và Đại Học Khoa Học Xã Hội Nhân Văn). Một trong những điều tôi nhớ nhất là sự bất ngờ khi khám phá ra sự đồ sộ của bộ "kinh Vệ Đà" (Veda) của Ấn Độ cũng như hệ thống thần linh phức tạp của đất nước này. Thần linh luôn luôn là những điều phức tạp, chẳng riêng ở Ấn Độ mà ở nhiều nước khác như Hy Lạp, La Mã hay Ai Cập cũng vậy.

Khác hẳn với thần linh ở Việt Nam hay Trung Quốc, tại các nước trên, thần linh của họ cũng có một xã hội riêng, cũng kết hôn, cũng có họ hàng, cũng có yêu thương và ganh ghét như những kẻ phàm trần (hãy so sánh Thần thoại Hy Lạp với thế giới của Tây Du Ký, bạn sẽ nhận ra điều đó). Mà các bạn biết đấy, khi các thần linh đã giận dữ và đố kỵ thì đó không phải là chuyện..."vớ vẩn" vì với quyền năng của mình, các vị có thể gây ra những cơn lụt lội, những trận dịch bệnh khủng khiếp hay thậm chí xóa sổ cả một dân tộc. Với suy nghĩ trên, người xưa đã thờ rất nhiều vị thần bởi họ không muốn mất lòng một vị nào cả.

Tiếc rằng một khi lòng đố kỵ đã thức giấc thì nó sẽ không để cho một ai yên ổn, cho dù đó có là một vị thần được tôn kính. Với một đất nước mà cuộc sống hòa quyện chặt chẽ với những vị pháp sư cùng những điều huyền bí như Ai Cập cổ đại thì chắc chắn sẽ có lúc đất nước này phải hứng chịu "hỉ nộ ái ố" của các vị thần; và vào triều đại Pharaoh Ramses II, điều đó đã xảy ra.

SÔNG NILE VÀ NHỮNG VỊ THẦN LINH

Câu chuyện xảy ra khi hoàng đế biết vận mệnh của mình sắp hết, kéo theo đó sẽ là sự hỗn loạn và sụp đổ của Ai Cập. Không còn cách nào khác, vị Pharaoh này đã cầu cứu thần Ra, vị thần mặt trời đầy quyền năng. Vị thần này quyết định sẽ kéo dài tuổi thọ của nhà vua nếu như vị Pahraoh nổi danh này có thể xây cho ông ta một đền thờ lộng lẫy chưa từng có tại Ai Cập.

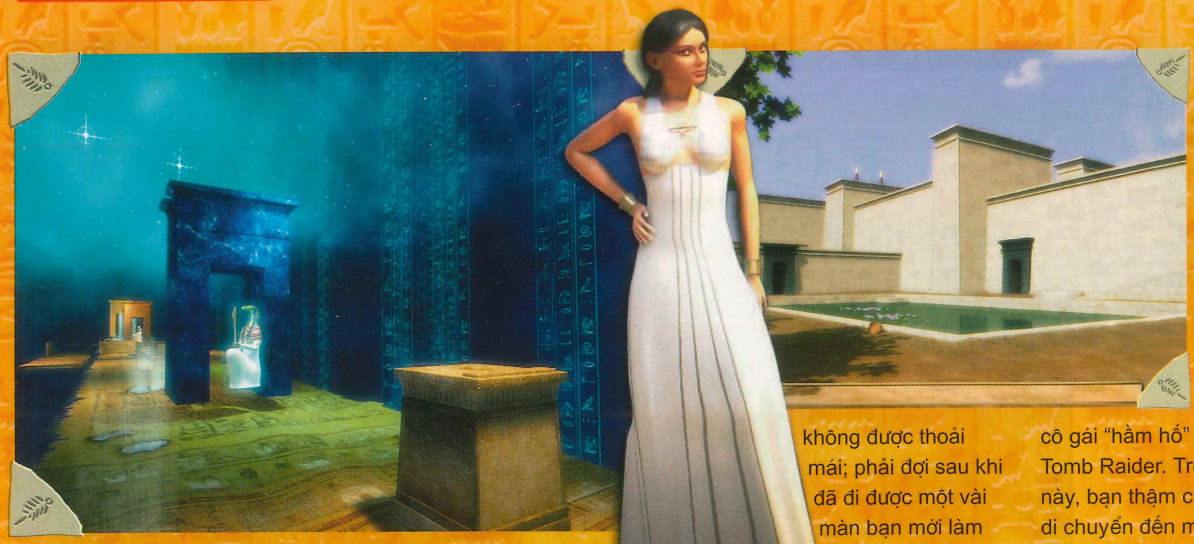
Mọi chuyện không có gì đáng nói nếu không xảy ra liên tiếp nhiều tai nạn bất thường khiến cho công việc xây dựng bị đình trệ, nhân công hoảng sợ. Chẳng bao lâu sau, người ta bắt đầu nghe có những lời đồn đại rằng ngôi đền đã bị nguyền rủa bởi thần linh và rằng người ta không thể nào xây dựng được đền thờ này.

Trong vai Maia, một nữ tu trẻ tuổi, bạn phải tìm ra được nguyên nhân thật sự của những rắc rối trên, cũng như phải hóa giải lời nguyền, nếu như chúng thật sự tồn tại, nhằm bảo vệ sinh mạng của Pharaoh.

BƯỚC ĐẦU ẤN TƯỢNG

Cuộc điều tra sẽ đưa bạn đến với thế giới tâm linh của người Ai Cập cổ đại thông qua môi trường 3D dựng sẵn của hãng Dreamcatcher Interactive. Là một trò chơi tìm đường kinh điển, The Egyptian Prophecy - The Fate of Ramses (TEP) hay còn gọi là Lời tiên tri Ai Cập sẽ mang lại cho bạn những gam màu khác biệt so với đa số trò chơi cùng loại khác.

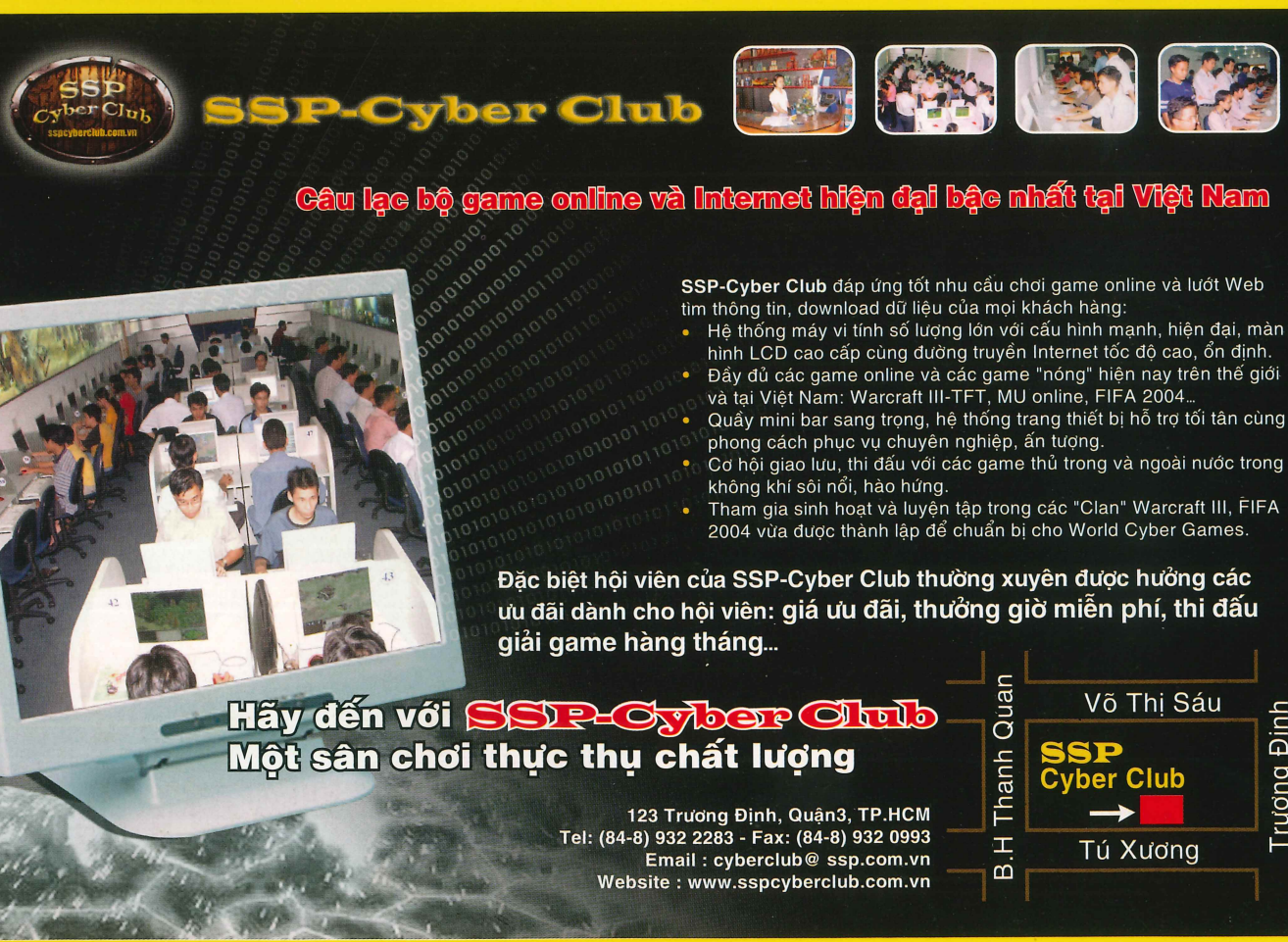
Điểm khác biệt mà bạn

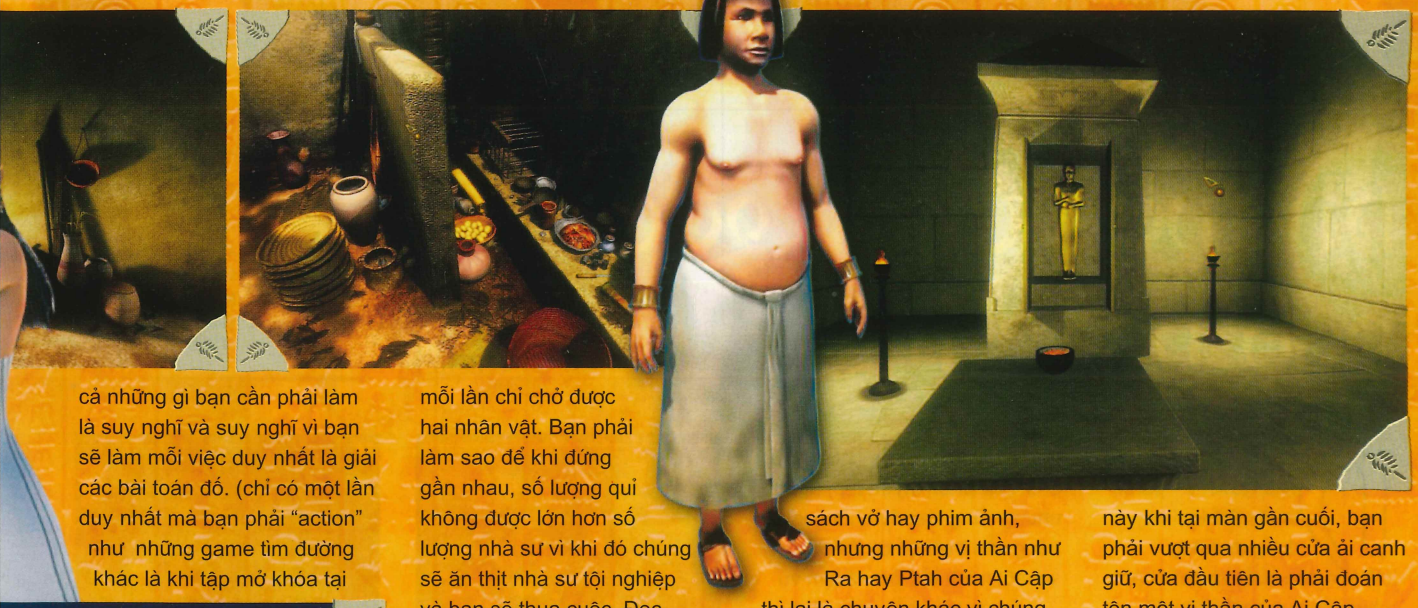


nhận thấy ngay lập tức là khung cảnh và nhân vật được dựng hình (render) sẵn theo một kiểu khá khác biệt và đẹp mắt. Có người quả quyết rằng TEP được vẽ bằng phần mềm 3D Max, tuy nhiên tôi không nghĩ như vậy (hơn nữa cũng không có một thông tin chính thức nào xác nhận điều này); mặc dù thế, phải công nhận là khung cảnh trong trò chơi khá giống với những bản vẽ bằng 3D Max và chúng rất đẹp nên việc ngộ nhận cũng là điều dễ hiểu. Trước đây có một số trò cũng có cách dựng hình như trên và tất cả chúng đều có một điểm chung là mỗi khi bạn nhấn chuột để di chuyển, bạn phải chờ một chút để trò chơi vẽ lại hình mới chứ nó không diễn ra liền lạc như những trò khác. Cái "khoản khắc" này lâu hay mau tùy thuộc vào cấu hình máy của bạn, điều này không ít thì nhiều cũng khiến cho những người chưa quen cảm thấy không được thoải mái; phải đợi sau khi đã đi được một vài màn bạn mới làm quen được với nó. Cũng nên nói thêm rằng âm nhạc của TEP cũng rất ấn tượng và khó có thể chê trách được.

VẮT ÓC THUẦN TÚY

Không phải ngẫu nhiên mà nhân vật chính của chúng ta lại xuất hiện dưới hình thức một cô gái Ai Cập mềm mại trong mái tóc dài đen tuyền thay vì là một chàng trai mạnh khỏe như trong Broken sword hay là một cô gái "hầm hố" như trong Tomb Raider. Trong trò chơi này, bạn thậm chí không cần di chuyển đến một cái bàn bốn chân chứ đừng nói gì đến những hành động như leo trèo hay đánh đấm. Tất



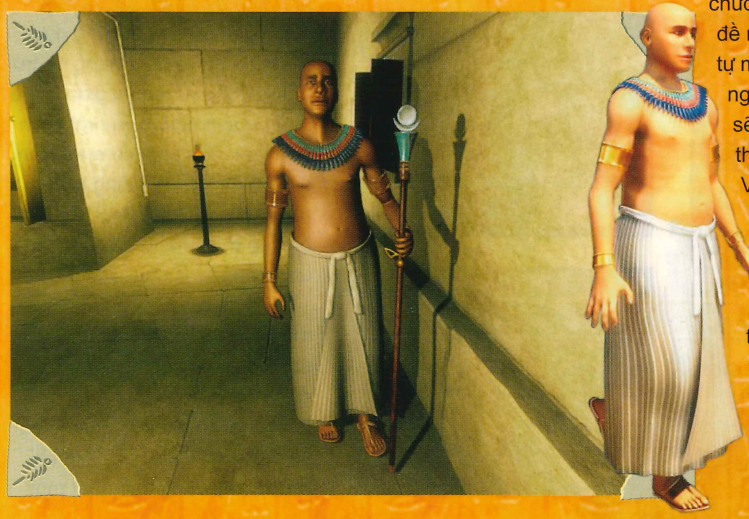


cả những gì bạn cần phải làm là suy nghĩ và suy nghĩ vì bạn sẽ làm mỗi việc duy nhất là giải các bài toán đố. (chỉ có một lần duy nhất mà bạn phải "action" như những game tìm đường khác là khi tập mở khóa tại đền thờ thần Ptah mà thôi).

Bạn nên lưu ý điều này vì nó tước đoạt hoàn toàn kinh nghiệm sống mà bạn thu thập được trong cuộc sống của mình, nó đưa bạn đối mặt với cái lạnh lùng của tư duy logic mà bạn hoặc có khiếu hoặc không. Có một bài toán đố khá phổ biến và được biến tướng thành nhiều phiên bản khác nhau: có ba nhà sư và ba con quỉ muốn qua sông, bạn là người lái đò và phải đưa được tất cả qua sông, mỗi lần chỉ chở được hai nhân vật. Bạn phải làm sao để khi đứng gần nhau, số lượng quỉ không được lớn hơn số lượng nhà sư vì khi đó chúng sẽ ăn thịt nhà sư tội nghiệp và bạn sẽ thua cuộc. Đọc đến đây, nếu bạn thấy hứng thú với bài toán này hoặc bạn có thể giải nó trong vòng vài phút thì bạn hãy bắt đầu TEP!

RA HAY SET?

Sẽ là điều may mắn nếu bạn là một người luôn luôn kiếm được điểm 8 hay 9 trong môn toán, song nếu không phải vậy, chắc chắn bạn sẽ "lướt qua như chưa từng quen biết" với TEP. Đó cũng là điều lo lắng của những nhà sản xuất, do vậy họ cần phải có một thứ gì khác phi toán học nhằm lôi kéo những người khác. Và đây có thể là nguyên nhân khiến họ "bỏ" chúng ta vào một quá khứ xa xăm của Ai Cập với một thế giới thần linh mà chúng ta hoàn toàn mù mờ. Nếu đây là những vị thần Zeus hay Hermes của Hy Lạp thì chắc là chúng ta đã quá quen thuộc qua rất nhiều sách vở hay phim ảnh, nhưng những vị thần như Ra hay Ptah của Ai Cập thì lại là chuyện khác vì chúng ta không có nhiều kiến thức về các vị này (xin lỗi nhé nếu như bạn là người am hiểu về lĩnh vực này!)



Một trong những ưu điểm của dạng trò chơi tìm đường là qua đó bạn có thể học hỏi được nhiều điều về lịch sử, chẳng hạn như khi chơi Broken sword, bạn sẽ có dịp hiểu biết thêm về lịch sử của những cuộc thánh chiến hay những quan niệm Đông Tây về long mạch, khi chơi Syberia, bạn sẽ có dịp xem qua vùng đất nổi tiếng này cũng như những mẩu tin thú vị về loài voi Ma-mút. Song cái cách mà TEP mang lại cho bạn thì lại không được khéo léo cho lắm.

Trò chơi có một nơi cung cấp mọi thông tin sơ lược về Ai Cập, đủ để bạn có những khái niệm vỡ lòng để chơi game; tuy vậy trở ngại lớn nhất là cách tổ chức của nó rất dở: khi có vấn đề mới phát sinh, bạn phải tự mình mở văn bản ra xem ngay nếu không thì sau này sẽ không thể tìm lại được thông tin quí giá này nữa. Vì không biết điều này nên tôi phải mất rất nhiều thời gian để chơi qua từng màn. (theo kinh nghiệm cá nhân, tôi thường hay vào Internet và tìm kiếm trên Google vì cách này sẽ cho bạn nhiều thông tin hơn và nhanh hơn).

Bạn sẽ thấy rõ điều này khi tại màn gần cuối, bạn phải vượt qua nhiều cửa ải canh giữ, cửa đầu tiên là phải đoán tên một vị thần của Ai Cập bằng cách ghép từng âm một, trong khi trò chơi không cho bạn một mẩu chốt nào về vị thần này. Nếu không có Google thì tôi đã không thể lục tung hàng chục Website về Ai Cập để tìm ra lời giải đáp.

Nếu bạn không có thời gian hoặc không có cảm tình với những bài toán đố thì trò chơi này sẽ không phải là một trò chơi hay, tuy nhiên thành thực mà nói thì TEP là một trò chơi không tồi nhưng kén chọn người chơi. Để chơi được nó bạn phải kiên nhẫn lục tìm thông tin trên Internet để giải những câu đố liên quan đến các vị thần cũng như phải huy động những kỹ năng toán học mà bạn đã có từ khi chào đời.

PHẦN KẾT

Với lòng kiên nhẫn cộng với một chút kỹ năng "tìm kiếm" (searching), bạn sẽ giải được lời nguyền và khám phá ra rằng ngay cả Thần Linh cũng cư xử không khác gì chúng ta. Tuy nhiên đây không phải là một chủ đề mà ta có thể tùy tiện kết luận cho nên bạn cần phải kiểm tra xem đó là ý kiến chủ quan của nhà viết cốt truyện cho game hay thật sự người Ai Cập cổ đại đã từng tin như vậy? Đây là một dịp rất hay để bạn nghiên cứu vì học qua game bao giờ cũng hấp dẫn và sinh động hơn bất kỳ một bài giảng nào.

TRỊNH BẢO

những vương quốc ngộ nghĩnh

THE NATIONS	
PHÁT HÀNH	JoWood
PHÁT TRIỂN	JoWood
THỂ LOẠI	Mô phỏng/Xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	16/07/2001
ESRB	T
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	PIII 450Mhz+, 64MB RAM+, VGA 32MB+, HDD 300 MB, Windows 98SE/XP

Ngày 16/07/2001, The Nations - game thuộc thể loại xây dựng do hãng JoWood sản xuất và phát hành - chính thức ra mắt. Nếu đã từng thích thú với Settlers thì không có lý nào lại bạn lại từ chối bước chân vào thế giới ngộ nghĩnh trong The Nations!

nội dung

Có tất cả 3 quốc gia cho bạn lựa chọn để bắt đầu sự nghiệp "quốc vương" của mình: quốc gia của những chú khủng long, quốc gia đảo ngược của loài người và quốc gia của những con côn trùng. Nơi nào thích hợp với bạn? Dù bạn chọn bất kỳ quốc gia nào để cai trị, game cũng sẽ giao cho bạn những nhiệm vụ tuy dễ mà khó, tuy nhàn nhã nhưng mệt óc. Những nhiệm vụ đó chỉ là sản xuất đủ số lượng một sản phẩm nào đó, hay cống nạp lễ vật cho các nước bạn thôi! Tưởng chừng dễ nhưng bạn đừng chủ quan. Theo tôi, để bắt đầu một cái gì mới, chúng ta phải luyện tập. Game cung cấp cho người chơi một phần luyện tập, ngắn nhưng cũng khá đủ những kỹ năng cần thiết để có thể xoay sở một mình khi làm nhiệm vụ.

Trước tiên, hãy nhìn phía dưới góc phải màn hình, bạn sẽ thấy liệt kê 6 biểu tượng nhà, cây, đá, sắt, ván gỗ và tiền, những thứ tối cần thiết cho đất nước nhỏ bé của bạn. Trước khi quyết định xây thêm nhà hay đào tạo thêm thợ, bạn cần cân nhắc dựa trên lượng tài nguyên còn lại. Theo tôi, nên đặc biệt quan tâm đến số lượng nhà ở còn trống và số tiền hiện bạn đang có trong tay. Nếu thấy xuất hiện hình căn nhà bị khoanh tròn và gạch đỏ ở góc phải màn hình, bạn cần xây thêm nhà mới để dân chúng không phải "ngủ bờ ngủ bụi".

Kế đến, bạn phải hiểu rõ bảng điều khiển phía dưới góc trái màn hình. Có tất cả bốn phần chính trong bảng, gồm xây dựng, thương mại, số liệu thống kê và những mục tiêu cần đạt được. Xây dựng và thương mại là hai phần chính bạn cần phải hiểu rõ! Phần xây dựng bao gồm ba mục nhỏ: nhà cửa, học hành và nghiên cứu. Với mục nhà cửa, bạn sẽ tìm thấy những gì mình cần xây dựng để đảm bảo cho đời sống của dân cũng như đất nước bạn đang trị vì. Chỉ duy nhất mục này là bạn phải luôn quan tâm, còn việc học hành và nghiên cứu, game sẽ hỗ trợ bạn phần nào. Tất nhiên, gửi người nào đi học và học hay nghiên cứu cái gì thì quyết định vẫn là bạn, game chỉ giúp thông báo cho bạn biết có bao nhiêu người sẵn sàng đến trường và ngành nghề nào đã được nghiên cứu xong mà thôi. Trong phần thương mại, bạn có thể chấp nhận buôn bán, trao đổi hàng hóa theo đề nghị của những nước láng giềng; nếu không, bạn có thể tự đề nghị để có những hàng hóa cần thiết cho quốc gia của mình. Trong hai phần còn lại của bảng điều khiển này, bạn chỉ cần để ý đến thống kê thái độ của dân và những mục tiêu mà bạn cần phải đạt để hoàn thành nhiệm vụ, còn lại những mục khác bạn có thể tự mình tìm hiểu thêm.

đơn giản nhưng phức tạp

Cư dân của bạn có thể là những chú khủng long tròn trĩnh dễ thương, hay những con người cực kỳ ngộ nghĩnh, thậm chí là những con côn trùng cần mẫn trông như những cụ già vậy. Dân chúng của bạn không cần gì nhiều, họ chỉ cần một mái nhà để ở, một quán rượu nho nhỏ để nhâm nhi và một công việc dù tất bật cũng được. Nghe thì có vẻ dễ, nhưng để trở thành quốc vương tài giỏi có thể hoàn thành nhiệm vụ một cách trọn vẹn, bạn phải có mắt quan sát, tài sắp xếp và lòng kiên nhẫn. Những khả năng này của bạn sẽ được nâng cấp dần lên trong quá trình chơi.

Để có thể bắt đầu mọi việc, từ sinh hoạt thường ngày của dân đến việc buôn bán giao dịch của vương quốc, bạn nhất thiết phải có phòng nghiên cứu và một nhà khoa học. Bạn chỉ có thể xây dựng duy nhất một

nhà nghiên cứu mà thôi, và dĩ nhiên chỉ với một nhà khoa học làm việc trong đó. Việc xây dựng đã có thợ làm giúp bạn, anh ta có năng suất làm việc rất tuyệt vời, nhưng cũng còn phụ thuộc vào nguyên vật liệu có được cung cấp đầy đủ hay không. Bạn phải bắt đầu nghiên cứu tất cả mọi ngành nghề, mọi lĩnh vực từ cấp thấp đến cấp cao. Thời gian nghiên cứu tùy vào mỗi ngành, mỗi lĩnh vực và cả cấp độ nữa. Sau khi một ngành nghề hay lĩnh vực mới ra đời, nhiệm vụ của bạn là tiếp tục công nghiên cứu và xây dựng ngành nghề mới đó. Việc nghiên cứu có thể diễn ra liên tục, nếu được như vậy, trong danh sách xây dựng sẽ luôn luôn có ngành mới và bạn có thể xây dựng bất cứ khi nào bạn muốn. Game không đưa ra cho người chơi thời hạn phải hoàn thành nhiệm vụ, vì vậy, bạn có thể làm việc theo khả năng của mình. Những ngành nghề có thể được xây dựng vào bất cứ lúc nào và bất cứ nơi đâu là tùy bạn, nhưng bạn nên xây dựng theo thứ tự và các ngành nghề liên quan đến nhau nên cách biệt nhau một khoảng thời gian ngắn. Tôi đã từng phải làm lại từ đầu vì xây dựng trước những gì được nghiên cứu sau đó và tất nhiên, chúng cần có những nguyên liệu từ những ngành nghề mà lẽ ra trước đó tôi đã phải tạo ra. Việc xây dựng những ngành nghề có liên quan cách nhau một khoảng thời gian ngắn cũng khá có lợi, ít ra là theo kinh nghiệm của chính tôi, vì thường thì những ngành làm ra nguyên vật liệu sẽ được nghiên cứu trước, sau đó mới tới những ngành làm ra thành phẩm. Thử nghĩ xem, bạn tích trữ trong kho trước một số nguyên vật liệu, sau đó mới xây dựng khâu chế biến thì việc chế biến sẽ diễn ra nhanh chóng hơn là phải ngóng cổ ngồi chờ nguyên vật liệu ra lò!

Dân số quốc gia sẽ tăng dần lên sau mỗi ngày. Game sẽ thông báo cho bạn biết có bao nhiêu cặp đã thành đôi, có bao nhiêu cư dân nhí đã ra đời. Lúc đó, tùy thuộc vào thời gian, những cư dân nhí này sẽ trở thành thợ được việc cho bạn. Game sẽ thông báo cho bạn biết có bao nhiêu người sẵn sàng đi học việc. Bạn phải chọn ngành học, số lượng người học và gửi họ đến trường. Hãy nhớ, chỉ đào tạo đúng số người mà bạn cần. Tuy nhiên, chỉ những ngành nghề, lĩnh lực nào bạn cần phải xây dựng nơi làm việc thì số lượng nhân công mới phụ thuộc vào số chỗ làm việc, còn lại một số ngành nghề tự do như khuân vác, thợ xây đá và thợ săn, bạn muốn đào tạo bao nhiêu tùy thích!

Dân chúng của bạn là những người rất chăm chỉ, ai cũng làm việc, chỉ trừ trẻ con và quốc vương (là bạn)! Mỗi người mỗi việc, tiểu vương quốc của bạn luôn luôn nhộn nhịp người qua kẻ lại. Bạn có thể điều chỉnh phạm vi làm việc cho họ, chẳng hạn như nên hái trái ở cây nào, khai thác khối đá nào... Việc điều chỉnh này tuy sẽ thuận lợi cho việc vận chuyển thành phẩm về nhà kho hay nơi đang cần chúng, nhưng đồng thời nó cũng sẽ cản trở việc mở rộng vương quốc. Bạn nên để họ làm việc tự do, vì biết đâu, ở một nơi nào đó trong những vùng mà bạn chưa thấy trên bản đồ là những mỏ vàng, mỏ bạc thì sao?

Vương quốc nhỏ bé của bạn cũng cần đến y tế và thờ cúng nữa. Vì vậy, trước khi nghiên cứu các ngành nghề công nông ngư nghiệp, tôi nghĩ bạn nên nghiên cứu đền thờ và những y quán. Bạn không cần phải lo đến thờ cúng, chỉ cần đào tạo ra một vị linh mục, ông ta sẽ làm lễ cầu phúc cho dân chúng hàng ngày. Cứ đến khoảng 4:30 chiều mỗi ngày, bạn sẽ thấy một hình ảnh vui mắt là tất cả những phụ nữ trong vương quốc dù đang làm gì, ở đâu, cũng đều tất bật chạy về đi lễ. Lúc ấy, nơi thánh điện thật nhộn nhịp, các bà, các cô chen chúc nhau vào để cầu nguyện. Chỉ có các bà, các cô đi lễ thôi, tuyệt đối không có một "nam nhân" nào xuất hiện nơi đền thờ, ngoại trừ vị mục sư. Mức độ thỏa mãn của

thần linh sẽ tăng dần qua mỗi lần làm lễ, khi độ hài lòng lên đến đỉnh điểm, bạn có thể cầu ban sức khỏe hay tiền bạc cho vương quốc mình, hoặc là tiêu diệt những nước láng giềng. Tùy vào lúc đó vương quốc cần gì, bạn sẽ xin thần linh điều ấy. Tôi chỉ toàn cầu xin sức khỏe và tiền bạc thôi, chưa từng xin điều thứ ba! Các lão thầy thuốc "quái tính" sẽ chế tạo ra những lọ thuốc quí giá, không chỉ bởi khả năng chữa bệnh nhanh mà còn là món hàng có giá vô cùng. Tuy nhiên, đó chỉ là giai đoạn đầu, càng về sau, mặt hàng này sẽ giảm bớt giá trị và những mặt hàng mới có giá hơn sẽ lên ngôi. Vì vậy, hãy luôn lưu ý đến giá cả thị trường.

Vùng đất mà vương quốc bạn đang ngự trị không chỉ có mình bạn mà còn có những nước láng giềng. Với họ, bạn có thể trao đổi, buôn bán các loại hàng hóa, nhưng cũng có khi bạn phải cống nạp cho họ một số thứ để hoàn thành nhiệm vụ được giao, cũng có khi phải chiến đấu với họ nữa. Tuy nhiên, mọi chuyện hãy luôn giải quyết trong hòa bình là hay nhất. Game cũng được thiết kế cả phần quân đội, tất nhiên, bạn cũng phải nghiên cứu, xây dựng và đào tạo binh lính như tất cả những ngành khác. Chỉ khi nào xây dựng được thành trì (Stronghold) thì bạn mới có thể có một đạo quân chiến đấu được. Điều kiện vật chất càng nhiều, bạn xây dựng được càng nhiều Stronghold và có thêm nhiều đội quân. Quân đội chỉ thật sự cần trong những nhiệm vụ phải tiêu diệt đối thủ, mở rộng phạm vi vương quốc.

Thương mại là một phần quan trọng. Những sản phẩm công nông ngư nghiệp mà vương quốc bạn làm ra đều có thể dùng làm hàng hóa trao đổi, buôn bán với những vương quốc khác. Trong phần thương mại ở bảng điều khiển, bạn có hai phần để chọn: một là những đề nghị trao đổi, mua bán mà nước láng giềng gửi đến bạn; hai là những điều khoản do chính bạn đề nghị với đối tác. Những đề nghị của đối tác thông thường khá hấp dẫn, nhưng là họ đổi những thứ mà

bạn không cần đến và những thứ chưa thể sản xuất. Vì vậy, bạn hãy chủ động. Trong The Nations, bạn không cần quan tâm đến đối tác cần gì, mà hãy luôn hiểu rõ vương quốc của bạn đang thừa và thiếu những gì. Hãy lấy những sản phẩm thừa đổi lấy những thứ bạn cần hoặc bạn không thể làm ra. Nhưng hãy nhớ, đừng bao giờ bán hết một mặt hàng nào trong một lần, dù rằng bạn có thể làm ra nó nhanh như thế nào đi chăng nữa thì cũng nhớ chừa lại một ít để dùng. Thực phẩm là thứ mà bạn luôn phải để mắt đến. Nếu thiếu, mọi công việc sẽ bị đình trệ và bạn sẽ khó mà hoàn thành nhiệm vụ.

một vài lưu ý

Vấn đề đầu tiên và cũng là quan trọng nhất mà bạn phải ghi vào sổ đỏ của mình là nhân công. Những ngành nghề khác không có gì phải bàn cãi, chỉ cần mỗi trụ sở một người là đủ. Riêng với công nhân khuân vác, càng có nhiều ngành nghề xuất hiện, bạn càng cần nhiều đến họ. Tất cả các ngành nghề đều chờ đợi nhân công vận chuyển nguyên vật liệu và thành phẩm. Nếu số lượng người khuân vác ít hơn nhu cầu, bạn phải mệt mỏi và bực tức chờ đợi, người khuân vác cũng phật lòng vì làm việc quá nhiều. Kết quả là họ sẽ bỏ đi, thế là bạn mất cả chì lẫn chài. Cách giải quyết tốt nhất là cần có nhiều nhân công khuân vác. Tôi không thể nói bao nhiêu là đủ, nhưng càng có nhiều người khuân vác càng tốt. Tùy vào tình hình của vương quốc mình, bạn sẽ biết bao nhiêu là thích hợp. Một phần lưu ý nhỏ ở phần nhân công nữa là bạn nên dự trù sẵn một hai người chưa được đào tạo, phòng khi có người thợ nào đó bỏ đi thì có sẵn người thế vào. Tuy nhiên, đừng để quá nhiều kẻ thất nghiệp, "nhàn cư vi bất thiện" mà bạn! Những người dân hiền lành của bạn sẽ trở thành những kẻ trộm cướp đầy nguy hiểm nếu để họ nhàn rỗi.

Thái độ của người dân cũng là một phần cần phải quan tâm khi chơi The Nations. Bạn sẽ thấy những gương mặt biểu lộ thái độ của mỗi người dân hiện ra thường xuyên trong vương quốc. Hãy luôn giữ cho dân chúng được vui vẻ (happy) hay thỏa mãn (satisfied), nếu không sớm muộn gì bạn cũng nhận

được thông báo dọn nhà của họ cho mà xem! Bạn có thể quan sát tổng thể thái độ của toàn dân thông qua bảng điều khiển ở phần liệt kê. Tại đây, bạn sẽ biết chính xác ai không vui, không hài lòng vì điều gì và bạn có thể kịp thời khắc phục. Nhớ là luôn quan tâm đến dân chúng. Họ dễ thương, ngộ nghĩnh thế nhưng cũng khó chiều lắm đấy.

Một mở ngoặc nhỏ nữa dành cho bạn là tuy vương quốc có sẵn một kho chứa đồ thật to, nhưng không đủ đâu, tại những nơi làm công nông nghiệp bạn nên cho xây thêm 1, 2 nhà kho phụ nữa! Có như vậy mới đủ chỗ chứa hàng và người khuân vác cũng đỡ phải đi xa hơn. Ngoài ra, bạn có thể giúp dân chúng của mình đi đứng nhanh nhẹn hơn bằng cách lát đá đường đi. Nhưng việc làm này khá tốn đá, vì vậy hãy suy nghĩ kỹ trước khi làm.

ưu và khuyết

The Nations ăn điểm trước hết bởi những hình ảnh đẹp và dễ thương. Với công việc xây dựng và quản lý căng thẳng như vậy, đầu óc bạn sẽ thật sự giãn ra khi nhìn thấy những cư dân khủng long tròn trĩnh hay những con người đầy ngược đời. Nếu bạn chọn xây dựng vương quốc với người dân là người, bạn sẽ phải bật cười vì những sự đảo lộn. Nữ giới sẽ xắn tay áo lên làm tất cả mọi việc công nông ngư nghiệp đầy nặng nhọc và vất vả. Trong khi đó, các "chàng lực sĩ" của chúng ta thì ở nhà chăm con, hái rau quả và khoe thể hình. Âm thanh của game cũng khá thực, những tiếng búa đập khi rèn vũ khí, tiếng điện chạy lúc nghiên cứu, tiếng sóng vỗ... đều làm bạn thấy như mình đang thật sự sống trong game vậy!

Tuy phần quân đội cũng được thiết kế trong game, song, tính bạo lực không nhiều, nhìn họ đánh nhau như đang đùa giỡn vậy. Ngoài ra, The Nations còn thu hút người chơi bởi sự đa dạng của các ngành nghề sản xuất, làm cho người chơi phải tò mò tiếp tục tìm hiểu xem tiếp theo sau mình sẽ được làm quen với nghề gì.

Tuy nhiên, đôi khi bạn cũng sẽ cảm thấy nhàm chán khi chơi The Nations, bởi lẽ game không hề có một lời thoại nào, dân chúng của bạn dường như đọc được ý nghĩ của nhau vậy. Những cử động của các nhân vật trong game khá đơn giản. Game sẽ thật sự hay hơn nếu người chơi được biết chi tiết hơn quá trình sản xuất của các ngành nghề. Cuối cùng, dân chúng của bạn lại quá đoàn kết với nhau. Đoàn kết không có gì là hại, nhưng có buồn không khi họ đồng lòng dắt tay nhau rời bỏ vương quốc của bạn cùng một lúc?

kết luận

The Nations thật sự không chỉ đơn giản như trên, còn có những yếu tố rất thú vị mà tôi không thể nào chia sẻ với bạn được, chỉ khi bước vào thế giới của The Nations, bạn mới có thể tự cảm nhận được nó bằng chính cảm giác của mình. Nếu bạn đang cảm thấy chán thế giới đời thường, sao không thử cho phép mình một lần "đi lạc" tới những vương quốc ngộ nghĩnh của The Nations. Biết đâu bạn sẽ tìm thấy một chú khủng long nào đó giống mình hay biết đâu bạn sẽ là đương kim vô địch trong cuộc thi thể hình kia thì sao? Tôi tin bạn sẽ là một vị quốc vương anh minh luôn được dân chúng kính nể. Chúc bạn thành công!

NGỌC LAN

DESPERADOS
Wanted Dead or Alive

Những tay súng miền Viễn Tây

Ngày nay, nói đến bốn chữ "Viễn Tây Hoa Kỳ", người ta thường liên tưởng đến một vùng hoang mạc rộng lớn với những ngọn núi đá đồ sộ và những bụi xương rồng trơ trọi, phảng phất trong không khí mùi thuốc súng khét lẹt... Có thể nhìn nhận miền Viễn Tây Hoa Kỳ đóng một vai trò quan trọng trong lịch sử hình thành nước Mỹ và là một trong những thời kỳ gợi nhiều cảm hứng nhất cho ngành công nghiệp giải trí. Có lẽ không cần nói ra, nhiều người vẫn có thể liên tưởng đến cái tên Lucky Luke – chàng cao bồi có biệt tài bắn nhanh hơn cái bóng của mình, hay những bộ phim như "Bảy chàng hiệp sỹ"... vốn đã quá nổi tiếng trong số những bộ phim cao bồi. Game cũng là một ngành công nghiệp, do đó chúng ta không ngạc nhiên nếu như một bộ phận của ngành công nghiệp này cũng chịu ảnh hưởng bởi không khí oi ả của miền Viễn Tây Hoa Kỳ. Nếu liệt kê ra thì rất nhiều nhưng những game cao bồi hay để đời thì chỉ có thể đếm trên đầu ngón tay, trong số đó game Desperados: Wanted Dead or Alive (DWDA) của Infogrames được ưu tiên xếp hàng đầu. Ra mắt vào năm 2001 lúc trò Commandos 2 đang làm mưa làm gió trên thị trường game nhưng DWDA vẫn vươn lên tìm được chỗ đứng trong lòng người hâm mộ.

Nhà tù F

DESPERADOS WANTED DEAD OR ALIVE

PHÁT HÀNH	Atari
PHÁT TRIỂN	Spellbound
THỂ LOẠI	Chiến thuật
NGÀY PHÁT HÀNH	23/7/2001
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	CPU 266 MHz; RAM 64 MB; VGA 8 MB DirectX 7.0; HDD 500 MB; Windows 98/ME/2000/XP

NGƯỜI HÙNG CHẠY TRỐN

Quay ngược thời gian vào những năm đầu khi ngành đường sắt vừa mới xuất hiện, chưa có nhiều phương tiện vận chuyển nên hầu như mọi chuyến hàng đi khắp nước Mỹ đều phải dựa vào tuyến đường sắt vốn là phương tiện nhanh nhất lúc bấy giờ. Công ty Twinnings & Co-Railroad cũng nhờ đó mà ăn nên làm ra với những hợp đồng vận chuyển hàng hóa, nhưng lợi nhuận cao cũng đồng nghĩa với việc rủi ro tăng theo. Chỉ trong một thời gian ngắn, những vụ cướp tàu hỏa liên tiếp xảy ra khiến uy tín của Twinnings & Co-Railroad nhanh chóng bị giảm sút. Đứng trước tình thế có nguy cơ phá sản, công ty buộc phải thuê John Cooper, nhân vật chính của chúng ta, một tay súng cừ khôi nhằm chặn đứng những vụ cướp phá này. Vượt qua những vùng đất hoang dã của Hoa Kỳ, John tập hợp được những người bạn cũ và lập thành một nhóm đặt tên là "Những kẻ liều mạng" (Desperados). Nhưng công việc chưa đi tới đâu thì trong một phút sơ ý, John dính vào một vụ án mà chính anh cũng không ngờ tới: John bị tình nghi là thủ phạm của một vụ án giết người. Không thể bị bắt oan, John nhanh chóng trốn thoát và lên đường cùng nhóm bạn rong ruổi khắp New Mexico và Mississipi (hai tiểu bang của Hoa Kỳ) để truy bắt El Diablo, kẻ đã dựng nên vụ việc để giáng họa cho John nhằm minh oan cho mình.

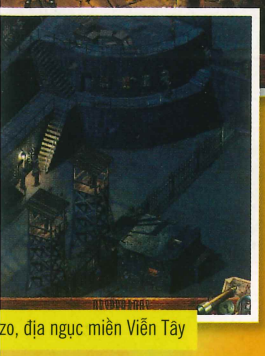
GIÓ CÁT VÀ CHIẾN THUẬT

Khác với những game cao bồi khác thường được thể hiện dưới hình thức bắn súng hay dàn trận, DWDA là một trò chơi chiến thuật thoạt nhìn tương đối giống game Commandos với số lượng màn chơi khá lớn (25 màn). Bạn cũng sẽ phải điều khiển một nhóm gồm 6 thành viên là John, Sam, Kate, Doc, Yung và Sanchez, trong đó mỗi thành viên có thể sử dụng những kỹ năng khác nhau. Bạn phải phối hợp những kỹ năng này để vượt qua yêu cầu của trò chơi. Chẳng hạn Sam vốn được mệnh danh là Vua Thuốc Nổ có thể ném thuốc nổ về phía kẻ địch, Kate là một tay chơi bài rất cừ đồng thời có thể dùng chiêu "mỹ nhân kế" dụ địch thủ đến chỗ nào đó cho bạn "giải quyết", hay tay McCoy có thể khiến một đám cao bồi ngay lập tức "lăn quay" bằng những lọ khí gây mê giấu trong túi xách... Khởi đầu bạn sẽ chỉ điều khiển một nhân vật là John Cooper trưởng nhóm. Về sau, mỗi khi bạn giải cứu được một nhân vật mới thì game sẽ dành riêng một màn để giới thiệu kỹ năng của nhân vật mới này. Mỗi kỹ năng đều có ưu và khuyết điểm riêng nên bạn không thể chỉ sử dụng cùng một chiến thuật cho mọi màn được, bạn phải biết liên kết chặt chẽ giữa các thành viên với nhau. Riêng việc kết hợp như thế nào thì điều đó tuỳ thuộc vào khả năng điều khiển của bạn. Game cho phép bạn tự chọn cách thức hạ gục kẻ địch, ví dụ bạn có thể gây chú ý cho hắn bằng cách tạo tiếng nhạc phát ra từ chiếc đồng hồ và sau đó xông tới tấn công hắn, hoặc nếu bạn thích nhẹ nhàng hơn thì có thể dùng "nữ quái" Kate dụ hắn đến rồi nhanh chóng tung một cú đá... Nói chung có rất nhiều cách để hoàn thành nhiệm vụ, tùy theo hoàn cảnh cụ thể mà bạn sử dụng cho hợp lý. Nhưng phải luôn nhớ rằng giết chóc không phải là thượng sách mà trên hết là bạn phải biết vận dụng cái đầu của mình để giải quyết vấn đề một cách êm thấm. Tuy rằng đôi lúc bạn buộc phải ra tay nhưng phần lớn trường hợp thì nắm đấm (theo nghĩa đen) của bạn và một sợi dây thừng của Sam cũng có thể khiến tên cao bồi đó im lặng trong suốt... màn chơi. Có một số màn trong game bắt buộc bạn phải vượt qua mà không được giết chết ai cả, đây là thử thách khó xơi vì bản đồ to lớn còn quân địch đầy rẫy cộng thêm áp lực không được hạ sát thì những màn như vậy thường tiêu tốn của bạn hơn một ngày là ít.

Khi màn đêm buông xuống có những thứ bạn cần chú ý như tiếng động trong game sẽ vang xa hơn, tầm nhìn của mấy tên cao bồi sẽ giảm xuống đáng kể, trên bản đồ cũng sẽ xuất hiện những vùng tối cho bạn ẩn nấp, cho nên chiến thuật mà bạn vạch ra vốn hữu dụng vào ban ngày nhưng chưa chắc đã có hiệu quả khi đêm xuống. Bạn phải luôn biết cách đặt câu hỏi cho mình: nhiệm vụ là gì? Chọn thành viên nào thì phù hợp trong hoàn cảnh này? Liệu có nên kết liễu tên cao bồi bạn vừa "tóm" được hay không?... Dựa vào đó mà hiệu quả chiến thuật của bạn sẽ càng phát huy hơn. Game không giới hạn số lần lưu và địa điểm lưu cho nên tốt nhất là bạn nên lưu game liên tục vì có thể bạn sẽ không biết được chuyện sẽ xảy ra tiếp theo. Tất nhiên là bạn không muốn bị mất mạng lúc sắp kết thúc nhiệm vụ đấy chứ?

Trí thông minh nhân tạo (AI) được lập trình khá tốt nên những tên cao bồi không ngu ngốc đến mức đứng yên như phỗng cho bạn dụ dỗ. Hành vi của chúng rất tự nhiên, mỗi tên lính đều có một nhiệm vụ, một số tên thì đứng canh gác, số còn lại sẽ đi tuần tra dọc theo lộ trình của bạn. Chúng đều có một điểm chung là khi gặp dấu hiệu gì khả nghi sẽ lập tức chú ý theo dõi đến cùng và tầm nhìn của

El Diablo - con trùm cuối khó nuốt nhất



zo, địa ngục miền Viễn Tây

Quăng thuốc mê là "nghề" của Doc

Căn cứ kiên cố trong lòng núi đá

Một khe núi đá không chê vào đâu được

chúng sẽ chuyển từ xanh lá cây sang vàng cam, đồng thời sẽ thu hẹp dần đến khi chuyển sang đỏ hoàn toàn thì có nghĩa là hắn đã phát hiện được bạn và một là bạn nên nhanh chóng "chuồn" hoặc đánh liều nhảy ra đấu với hắn nếu xung quanh không có nhiều đồng bọn. Dù sao thì việc cẩn thận tránh những điều phiền phức như trên cũng là điều cần thiết phải không bạn? Không chỉ vậy, những tên cao bồi còn có thêm tính "háo sắc" và là đất cho cô nàng Kate dụng võ như đã nói ở trên. Khi một tên cao bồi bị Kate thu hút, tầm nhìn của hắn sẽ có màu hồng và sẽ mò theo Kate để bắt chuyện, nhưng dĩ nhiên nếu cuộc nói chuyện kéo dài quá lâu hoặc bạn bắt hắn di chuyển một đoạn dài thì hắn cũng sẽ sinh nghi, tình huống xấu nhất là hắn nhận ra bạn và lúc đó thì hắn cũng sẽ mời mỹ nhân của chúng ta xơi một vài viên "kẹo đồng" đấy!

MỘT GAME ĐẬM CHẤT VIỄN TÂY

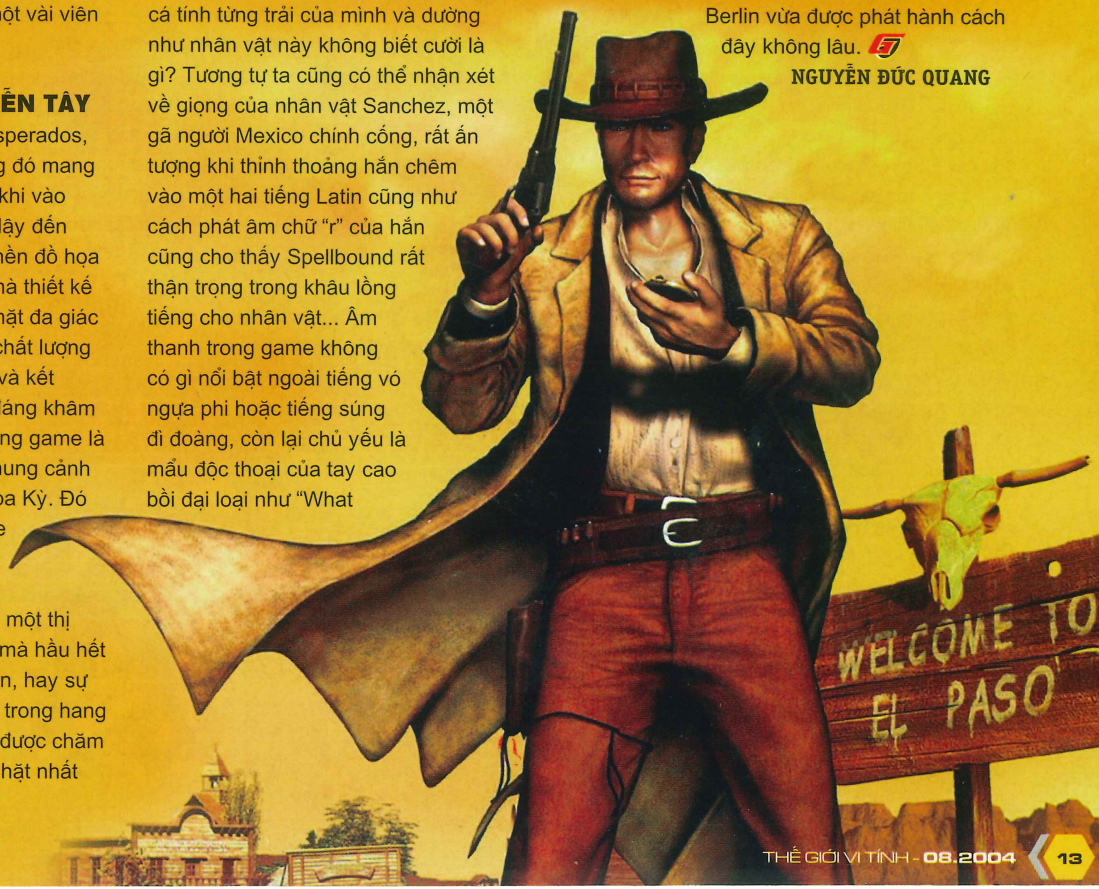
Thật sự trong cái tên gọi Desperados, người ta đã cảm nhận được trong đó mang chút gì đó rất "Viễn Tây" và đến khi vào game thì cảm giác đó được trỗi dậy đến đỉnh điểm. DWDA được vẽ trên nền đồ họa 2 chiều nên có ưu điểm là các nhà thiết kế không phải lo nghĩ về số lượng mặt đa giác của mô hình sẽ ảnh hưởng đến chất lượng đồ hoạ trong game như thế nào và kết quả đạt được trong DWDA thật đáng khâm phục. Hai mươi lăm màn chơi trong game là một buổi trình diễn của những khung cảnh tuyệt đẹp trên khắp miền Tây Hoa Kỳ. Đó có thể là nét hùng vĩ của một khe núi đá dưới ánh mặt trời chói chang, đổ bóng trên con đường chi chít những vết bánh xe ngựa; một thị trấn với những mái nhà bằng gỗ mà hầu hết đã bị thời gian và gió cát bào mòn, hay sự kiên cố của một căn cứ nằm sâu trong hang động nơi hoang dã... Tất cả đều được chăm chút đến từng chi tiết dù là nhỏ nhặt nhất và có phần được mô phỏng chính xác theo lịch sử. Nếu quan sát kỹ, bạn có thể nhận thấy DWDA có những nông trại trồng bông vải, mặt hàng được ưa chuộng nhất thời đó, hay một số màn còn có những đoàn kỵ binh Hoa Kỳ đấu súng với những tên cao bồi ngoài vòng pháp luật và những khu mỏ cũ bỏ hoang, dấu vết của những cơn sốt đi tìm vàng năm xưa... Đặc biệt sau khi hoàn tất mỗi một màn, game sẽ thưởng cho người chơi một đoạn phim mà theo nhận xét cá nhân, chúng hoàn toàn mang phong cách xi nê và nếu xâu chuỗi từng đoạn lại ta sẽ có được một bộ phim cao bồi hoàn chỉnh cũng có đầy kịch tính rất thú vị.

Song như thế thì vẫn chưa đủ khi nói về chất Viễn Tây ngấm trong DWDA, một yếu tố khác cũng cần được đề cập chính là giọng nói của các nhân vật. Nhà sản xuất Spellbound đã cố gắng truyền tải hết những gì được xem là chất giọng đặc trưng của miền Tây cho DWDA và nếu xét theo một khía cạnh nào đó thì họ đã thành công. Lấy John Cooper làm ví dụ điển hình, anh chàng này có tính cách rất trầm tĩnh do đó giọng nói cũng trầm không kém cho thấy cá tính từng trải của mình và dường như nhân vật này không biết cười là gì? Tương tự ta cũng có thể nhận xét về giọng của nhân vật Sanchez, một gã người Mexico chính cống, rất ấn tượng khi thỉnh thoảng hắn chêm vào một hai tiếng Latin cũng như cách phát âm chữ "r" của hắn cũng cho thấy Spellbound rất thận trọng trong khâu lồng tiếng cho nhân vật... Âm thanh trong game không có gì nổi bật ngoài tiếng vó ngựa phi hoặc tiếng súng đì đoàng, còn lại chủ yếu là mẩu độc thoại của tay cao bồi đại loại như "What he`s doing there" khi chúng phát hiện ra xác của đồng bọn hay thốt lên "Hey you!" khi bạn bị lộ...

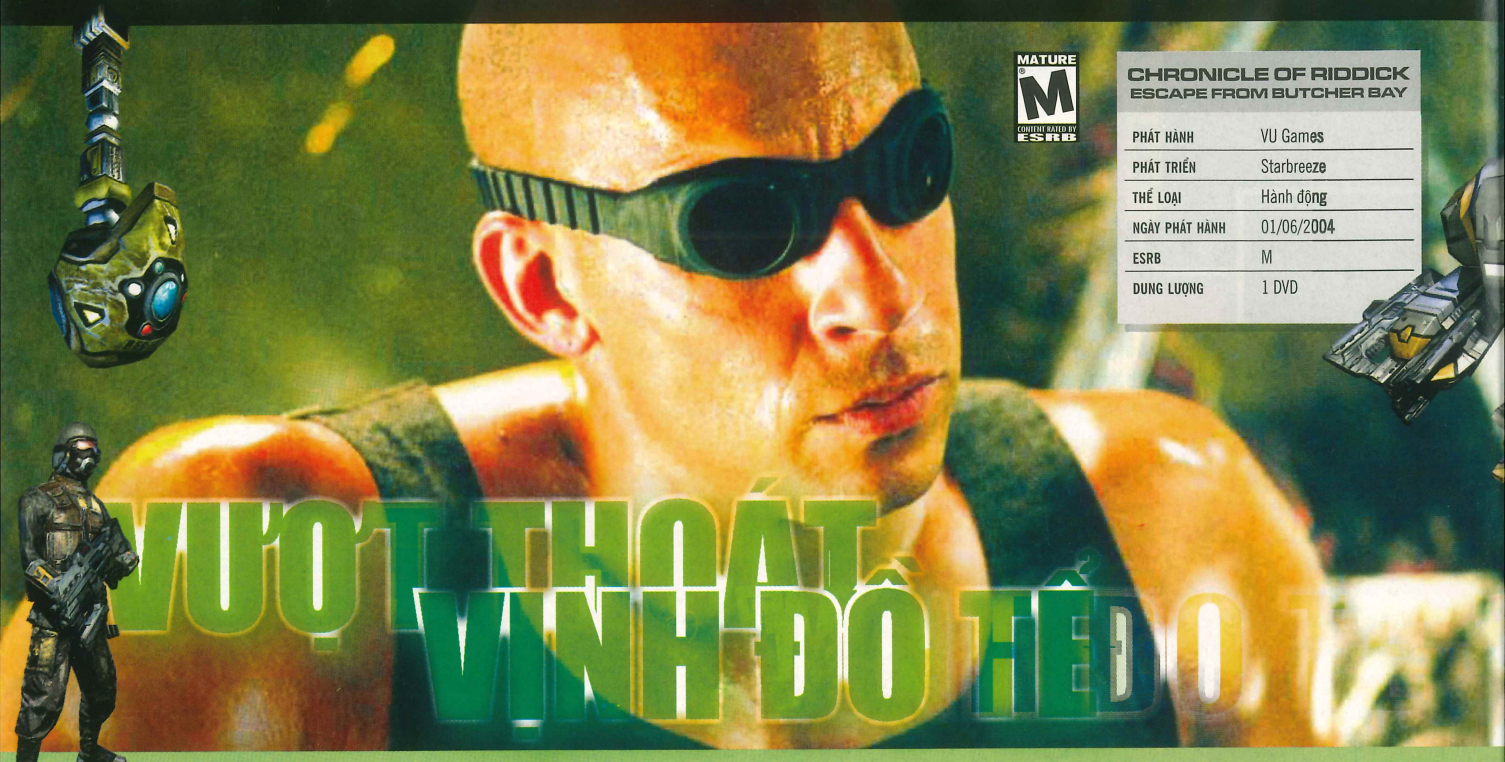
KẾT LUẬN

Với phần đồ họa được vẽ tinh xảo, âm nhạc hay và mang tính chiến thuật cao, DWDA xuất hiện như một trò chơi góp phần "đổi gió" cho những ai từng say mê Commandos cuồng nhiệt. Nếu Commandos đưa người chơi vào cuộc đại chiến thế giới với những vũ khí hiện đại như xe tăng, súng cối thì tại sao bạn không thử quay về miền Viễn Tây Hoa Kỳ xem? Nếu như bạn là một game thủ đã từng "vào sinh ra tử" với Commandos thì chắc chắn DWDA sẽ không thể làm khó dễ cho bạn được, còn nếu bạn chỉ mới chập chững làm quen với thể loại game chiến thuật này thì DWDA sẽ là một thử thách cho lòng kiên nhẫn của bạn. Chỉ có thể nói rằng khi so giữa Commandos và DWDA thì không ai hơn ai, kẻ "tám lạng" thì người cũng "nửa cân". Trong tương lai gần, Desperados 2 đang sắp sửa được tung ra và hứa hẹn sẽ là một game cạnh tranh nặng ký với Commandos 3: Destination Berlin vừa được phát hành cách đây không lâu.

NGUYỄN ĐỨC QUANG



THE CHRONICLES OF RIDDICK



MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

CHRONICLE OF RIDDICK
ESCAPE FROM BUTCHER BAY

PHÁT HÀNH	VU Games
PHÁT TRIỂN	Starbreeze
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	01/06/2004
ESRB	M
DUNG LƯỢNG	1 DVD

VƯỢT THOÁT VỊNH ĐỒ THẾ

Thành thật mà nói, chưa bao giờ tôi là fan của dòng game bắn súng (first person shooter, FPS), thế nhưng chỉ mới qua vài phút "chơi thử" cùng với "một số giờ... chơi thật", tôi hoàn toàn bị chinh phục bởi sức hấp dẫn của TCOR: EFTBB (The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay) nói chung và nhất là phong cách của anh chàng Richard B. Riddick.

Bạn đã từng xem qua phim "The Fast And The Furious" chưa? (phần II "2 Fast 2 Furious" đã từng được công chiếu ở các rạp), nếu đã xem qua rồi thì chí ít bạn biết một cái tên: Vin Diesel; vậy còn phim "Pitch Black"? (cũng đã có tại các tiệm cho thuê), nếu xem qua rồi thì bạn biết thêm một cái tên nữa: Riddick. Nếu câu trả lời của bạn là "chưa xem, chưa biết gì hết!" thì tôi cam đoan bạn sẽ lưu vào "bộ nhớ" của bạn "gã đầu trọc" khi chơi qua game: "The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay"

Và game được bắt đầu khi Riddick (do bạn... thủ vai chính và Vin Diesel đảm nhận vai cát-ca-đơ) bị một tay săn tiền thưởng dẫn độ đến Butcher Bay - nhà giam kiên cố và khét tiếng hà khắc nhất trong dải thiên hà lúc này. Dĩ nhiên, Riddick ngay lập tức tìm cách thoát ra khỏi đây cho dù từ trước đến giờ chưa từng có kẻ nào đào tẩu khỏi Butcher Bay với quả tim... còn đập! Chuyện mà bạn làm là "chuồn" tức thì khi chỉ vừa đến trước cổng trại giam. Ngay từ những pha hành động đầu tiên, bằng sức mạnh cơ bắp và sự nhanh nhẹn của Riddick, tưởng như bạn đã thành công và hoàn thành game trong thời gian kỷ lục nếu chỗ bạn đứng không phải là Butcher Bay. Bạn lại bị "tóm" ngay khi vừa thấy ánh sáng cuối đường hầm để rồi từ từ hiểu ra rằng không phải tự nhiên mà người ta đặt tên cho cái trại giam này là "Lò Sát Sinh".

GAMEPLAY

Khi mới bắt đầu chơi bạn dễ dàng nhận ra rằng đây là game FPS (đại loại như trò Halo). Nhưng càng chơi, càng vào sâu trong game, bạn lại càng nghi ngờ điều đó. Có những lúc bị tước hết vũ khí, bạn chỉ có thể chiến đấu bằng tay không và khám phá ra những người làm game quá "tỉ mỉ" cho phần này với khá nhiều cách để bạn sử dụng quả đấm trong những trận chiến tay đôi (tưởng chừng như đang chơi game đấu võ - boxing fighting). Lại có những lúc bạn phải ẩn ấp trong bóng tối để chờ cơ hội hành động đồng thời thủ tiêu tang vật. Rồi bạn phải tiếp xúc với hàng tá nhân vật phụ hoàn toàn khác nhau: một điểm khá ấn tượng là các nhân vật phụ dù chỉ thoáng xuất hiện cũng có tên riêng, giọng nói riêng và cả hơi thở cũng rất riêng! Khi nói chuyện với các nhân vật phụ, có nhiều lúc bạn có hơn một lựa chọn để trả lời và dù trả lời cách nào đi nữa thì cũng chỉ là có hoặc không (Yes/No question) mà thôi. Tuy nhiên những cái "Yes" hay "No" đó sẽ cho bạn thêm

ESCAPE FROM BUTCHER BA

một số nhiệm vụ phụ để làm tùy thích (nếu hoàn thành bạn sẽ kiếm thêm được vài món đồ chơi, tiền, hoặc mở khóa một số hình ảnh, những đoạn phim ẩn); quan trọng nhất là khi nói chuyện với những nhân vật này bạn sẽ tìm được thông tin cần biết duy nhất: "Làm thế nào để thoát khỏi Butcher Bay". Nếu không thích những vai phụ này bạn có thể "tiễn" chúng ra khỏi câu chuyện luôn. Đến đây ta lại thấy loáng thoáng 3 chữ RPG (game đóng vai).

Một điều cũng khá đặt biệt với một game FPS như TCOR: EFTBB là mỗi khi anh chàng Riddick tương tác với những đối tượng môi trường như leo thang, trèo lên những kiện hàng, bật công tắc nào đó... thì game lại chuyển góc nhìn sang ngôi thứ ba (3rd person). Theo cảm nhận của tôi, với cách thiết kế như vậy game sẽ làm người chơi thấy thú vị hơn. Nó hoàn toàn không làm gián đoạn diễn biến của game mà còn mang lại cho người chơi có cái nhìn bao quát hơn về nhân vật mình đang điều khiển, dễ dàng tưởng tượng ra cách mà nhân vật hành động khi ở góc nhìn ngôi thứ nhất, và lẽ dĩ nhiên là đỡ nhàm chán hơn là chỉ quan sát với một góc nhìn duy nhất từ đầu đến cuối.

CÓ LẼ KHÓ MÀ NÓI ĐÂY LÀ MỘT GAME FPS THUẦN TÚY

Bây giờ, mỗi khi nói về game hành động, có một điểm chung mà dân chơi game đặt biệt quan tâm là AI - trí thông tin nhân tạo của chương trình. Phần này thì TCOR: EFTBB thể hiện khá tốt, nhất là trong những pha chiến đấu ở cự ly xa. Lính canh đủ thông minh để di chuyển liên tục gây rất nhiều khó khăn cho bạn trong việc nhắm bắn (nhất là hồng tâm của bạn chỉ là một chấm đỏ nhỏ xíu, mô phỏng theo hệ thống nhắm bằng tia laser), ngoài ra "dám máy" còn biết phối hợp tấn công từ nhiều hướng làm bạn thật sự bất ngờ. Dù sao, vẫn còn nhiều hạt sạn trong hệ thống AI của game mà nếu bạn là tay shooting chuyên nghiệp chắc sẽ dễ dàng "bắt giò". Cũng là lẽ thường tình thôi!

Một điểm mới đáng kể trong game là khái niệm về vũ khí DNA: cũng chỉ là vũ khí bình thường thôi nhưng lại được mã hóa bằng DNA. Chúng được kiểm soát chặt chẽ và trang bị cho lính canh trại giam. Khi bất kỳ ai chạm vào, ngay lập tức sẽ có một bộ phận trên vũ khí kiểm tra DNA của người đó, nếu mẫu DNA được toàn hệ thống

an ninh chấp nhận thì mới sử dụng được, nếu không vũ khí sẽ phát luồng điện cực mạnh vào người sử dụng bất hợp pháp. Do đó, khi mới chơi, bạn đừng "sớ rớ" mấy cây súng dưới đất làm gì chỉ tổ bị... điện giật. Cứ yên tâm, từ từ bạn sẽ khám phá ra cách sử dụng.

ĐỒ HỌA - ÂM THANH

Đồ họa của game đảm bảo đủ gây ấn tượng mạnh ngay cả với những tay chơi game khó tính nhất. Ngay từ menu điều khiển trước khi bắt đầu game cũng làm bạn "choáng" và tự hỏi: Có cần phải làm công phu và tỉ mỉ với một cái menu như vậy không? Bạn sẽ hiểu lý do khi đắm mình trong phần đồ họa tuyệt đẹp và cực kỳ sắc nét của game. Với cự ly so với màn hình TV khi chơi console, bạn khó lòng tìm thấy được một nét răng cưa nào. Phối hợp với tông màu nâu sẫm, cách bố trí ánh sáng, khả năng tưởng tượng và thể hiện hình ảnh một nhà tù kỹ thuật cao của chuyên viên đồ họa, nhà làm game đem đến cho bạn một khung cảnh rất thực, được chăm chút cẩn thận đến từng chi tiết. Nếu thử điều khiển Riddick quan sát một vật thể nào đó thật gần, gần như

TUYỂN SINH LẬP TRÌNH VIÊN QUỐC TẾ HỌC TẠI ẤN ĐỘ
- Đất nước nổi tiếng trên thế giới về CNTT
- Học tại Thung Lũng CNTT của Ấn Độ: Bangalore, Mumbai
- Môi trường học tập hoàn toàn bằng tiếng Anh
- Thủ tục nhập học nhanh - có khóa tiếng Anh bổ trợ
- Nhập học các tháng 2, 4, 6, 8, 10, 12
- Có nhiều cấp học để lựa chọn: đại học, cao học và tiến sỹ

Nhiều cơ hội làm việc tại Mỹ và các nước Châu Âu khác

Học phí 1000 USD/năm - Phí ăn và ở 1500 USD/năm
Chi tiết xin liên hệ: HANOITC
ĐC: 608 Đường Láng - Hà Nội - ĐT: (84.4) 776 4234 - 776 2587

SỬA PHẦN CỨNG MÁY TÍNH TẠI HÀ NỘI
Chuyên sửa các sự cố
Không Detect, không Fdisk, không Fomart,không khởi động
Bad track 0, tẩy Bad sector...
ĐẶC BIỆT
Cứu dữ liệu trên các ổ cứng hỏng
Chuyên sửa: Mainboard, màn hình, máy in, scaner...
Liên hệ: A.DŨNG
103B1, Bắc Thành Công - Ba Đình - Hà Nội
Tel: (4) 772 2935 * Mobile: 0903 237814
http://suachua.vnn.vn Email: hdo4a@hn.vnn.vn

người chơi cứ ngỡ là mình có thể chạm được vào vật thể đó. Tinh tế hơn, bạn sẽ quan sát thấy vết đạn nóng đỏ trên tường nguội dần và sẫm màu lại...

PHẦN ÂM THANH TRONG GAME KHÓ MÀ CHÊ VÀO ĐÂU ĐƯỢC

Đầu tiên là kho dữ liệu cực lớn về giọng nói, khỏi bàn thêm về phần diễn xuất (bằng giọng) rất tuyệt của Van Diesel trong vai Riddick, tất cả các câu giao tiếp trong game đều được lồng tiếng làm cho những nhân vật trở nên thật hơn bao giờ hết.

Hiệu ứng âm thanh là một trong những điểm xuất sắc của game. Nếu bạn có dàn âm thanh 5.1 trang bị cho máy Xbox thì những gì bạn cảm nhận được là giống như đang ngồi trong rạp chiếu phim. Hãy tưởng tượng âm thanh nổ vang của viên đạn bay khói nòng súng sượt qua tai bạn, cắm phập vào tường (có lúc đang chơi mà tôi muốn quay đầu lại xem cái cửa kiếng trong phòng có bị bể không)!

Phần nhạc thể hiện theo diễn biến trong game rất tốt (điều này cũng giúp bạn ít nhiều khi chơi, nhạc lắng xuống thì bạn yên tâm là đã khử hết đám lính canh và thoải mái thoát khỏi chế độ tàng hình để khỏi nghe tiếng tim đập thình thịch).

NHẬN XÉT CHUNG

Thông thường những game được đóng nhãn "only" đều là những game hay để đánh bóng hệ máy console nào đó, TCOR: EFTBB cũng không ngoại lệ, thậm chí có thể nói nó đã rẽ ra một lối nhỏ trên dòng game Shooting. Có thể nói đây là một thành công của Starbreeze, một cái tên còn khá lạ lẫm trong thế giới game rộng lớn. Có lẽ sẽ còn nhiều người biết đến Starbreeze nữa một khi TCOR: EFTBB phiên bản dành cho PC được phát hành. Còn gì tuyệt hơn nếu bạn hiện là fan của tài tử Vin Diesel (Riddick được đánh giá là vai diễn chỉ giành cho tip người như Vin Diesel) và giờ đây bạn lại được thưởng thức những pha hành động của anh do chính bạn thể hiện. Nếu như đã từng yêu thích Pitch Black thì bạn sẽ càng hiểu thêm về những sự kiện được giới thiệu trong phim nhưng chưa được giải thích (kịch bản game được dựng vào thời điểm trước những sự kiện trong Pitch Black). Nếu như bạn không thuộc nhóm người hâm mộ Vin Diesel hay Riddick thì cũng thử xem.

Ngoài những hạt sạn nhỏ, chỉ có một điều duy nhất sẽ làm bạn tiếc nuối khi hoàn thành TCOR: EFTBB... là game quá ngắn (9 - 10h).

DUY PHƯƠNG

Game ĐTDĐ:

Turrican 2004

Chiến binh dũng cảm

Điều khiển:

- **Phím 1, 2, 3:** Các phím nhảy lên cao.
- **Phím 4:** Di chuyển sang trái.
- **Phím 6:** Di chuyển sang phải.
- **Phím 5:** Bắn
- **Phím 8:** Ngồi

Trong vai một chiến binh, bạn sẽ phải vượt qua nhiều trở ngại về địa hình, chiến đấu với nhiều kẻ thù nguy hiểm để bảo vệ hành tinh xanh đang bị quái vật xâm chiếm.

Giống như trong một bộ phim khoa học viễn tưởng, trái đất đang bị đe doạ bởi kẻ thù là những quái nhân với nhiều phép thuật khác nhau. Bạn sẽ là một chiến binh, bằng sự khôn khéo và vũ khí trong tay, xông pha trên nhiều chiến trường, tìm và tiêu diệt nhiều loại kẻ thù khác nhau để cứu nhân loại thoát khỏi sự hủy diệt.

Dĩ nhiên để làm được nhiệm vụ "bất khả thi" đó, bạn phải trải qua nhiều khoá huấn luyện khắt khe và cực kỳ khó khăn tại học viện Turrican. Khoá học đầu tiên là các nhiệm vụ trên mặt đất. Tại đây bạn được dạy cách vượt qua các chướng ngại vật và cách bắn máy bay không người lái. Vượt chướng ngại vật có vẻ như đơn giản nhưng bắn máy bay không người lái lại khó vô cùng, đòi hỏi bạn phải hết sức nhanh nhẹn vì chỉ cần chậm một tích tắc thôi thì bạn đã để vuột mất cơ hội tiêu diệt máy bay. Có những chướng ngại vật bạn có thể vượt qua, nhưng có những trở ngại tự bạn không thể vượt qua được. Hãy yên tâm đi, bạn còn được trợ giúp bởi một thiết bị phản lực, thiết bị này giúp bạn bay cao và bay xa hơn. Dĩ nhiên năng lượng của thiết bị này không phải vô tận, chính vì vậy tiết kiệm hợp lý luôn là điều cần thiết đối với mỗi chiến binh. Các khoá học tiếp theo bạn phải trải qua không chỉ là những nhiệm vụ dưới mặt đất mà còn có cả những đặc vụ trên không. Nếu bạn được bay trong những chiếc máy bay chiến đấu và đến khoá học thứ 4 thì coi như bạn đã trở thành chiến binh thực thụ, đủ sức đương đầu với các thế lực đen tối.

Tại các khoá huấn luyện bạn phải chú ý nhiều vào góc dưới phía trái màn hình, nếu thấy biểu tượng (icon) hướng dẫn hiện ra thì bạn phải đọc ngay và nhớ những hướng dẫn này, đây chính là những kiến thức tối cần thiết.

Trước khi vào trận bạn cũng phải hiểu được các chỉ số bên dưới màn hình: Số bên trái cho biết số mạng hiện có (tối đa là 5); số bên phải là thời gian còn lại (tối đa là 300 giây); thanh trạng thái màu đỏ phía trên cho biết sức khoẻ của chiến binh; thanh trạng thái màu đỏ phía dưới cho biết mức năng lượng của máy bay không người lái. Bạn cũng lưu ý là đừng quá chậm chạp, vì nếu không bạn sẽ bị loại khỏi vòng chiến vì hết thời gian. Game được chơi với 3 chế độ: hành quân, máy bay không người lái và trong tàu vũ trụ. Với hai hình thức chơi: 1 người và nhiều người. Nhưng dù chơi ở hình thức nào và ở chế độ nào thì bạn cũng phải chiến đấu với các loại kẻ thù khác nhau lúc ở mặt đất, lúc trên không trung, khi là quái vật, khi là người máy và có khi lại là máy bay không người lái...: Bạn nên tận dụng hết tất cả các kiến thức và kinh nghiệm tại trường Turrican để hoàn thành sứ mệnh được giao phó, số điểm bạn có được phụ thuộc vào số kẻ thù mà bạn tiêu diệt.

Nhận xét

Turrican 2004 là game cho ĐTDĐ phiên bản 1.17 được phát triển bởi Blue Beck Ltd., (Anh) vào tháng 6/2004, hiện có trong một số loại ĐTDĐ mới của Siemens như M65, CX65, S65... Đây là một trong những game chiến đấu ít ỏi hiện có trong ĐTDĐ tại Việt Nam. Tôi đã thực sự say mê với Turrican 2004 bởi hình ảnh, nội dung và âm nhạc, thật ấn tượng khi một game trong ĐTDĐ lại giải quyết xuất sắc nhiều vấn đề như thế. Tiếc là game không phổ biến trong nhiều nhãn hiệu ĐTDĐ hiện có tại Việt Nam.

NHẬT LINH

Hugo Bukkazoom!

Đua xe cùng Hugo

EVERYONE
E
CONTENT RATED BY ESRB

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: ITE Media Aps

Phát hành: ITE Media Aps

Thể loại: Đua xe

ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 450MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB; HDD 500MB, Windows 98/Me/2000/XP, 1 CD

"Vui cùng Hugo" là tên một gameshow của đài truyền hình HTV hiện đang rất thành công, thu hút đông đảo các bạn nhỏ tham gia cùng với chú lùn có đôi tai dài đi giải cứu gia đình của mình. Không chỉ riêng ở Việt Nam, Hugo đã chinh phục màn ảnh nhỏ của hơn 40 nước trên thế giới. "Ăn theo" gameshow này, loạt game Hugo đã được thực hiện và một trong số đó là Hugo Bukkazoom (HB).

Thật vui là trong HB, các bạn (hay đúng hơn là các cháu bé nhà bạn!) sẽ không phải cùng chú lùn Hugo đi giải cứu ai cả mà thay vào đó, bạn sẽ được điều khiển một chiếc xe côn trùng ngộ nghĩnh và tham gia vào những vòng đua xe cùng với những nhân vật quen thuộc bên cạnh những nhân vật mới như vẹt Fernando, Hugo Lina, chú khỉ Jean Paul... Game có rất nhiều cách chơi, chủ yếu là yêu cầu người chơi phải nhanh tay lẹ mắt. Tùy nhiệm vụ mà các bạn phải khéo léo vượt qua những cánh cửa bằng bong bóng, chở những chú ruồi xanh về nhà hay đơn giản chỉ là đua xe với những đối thủ còn lại để đến đích trước tiên... Dọc theo đường đua sẽ có rải rác những món đồ chơi rất hữu ích giúp các bạn giành chiến thắng như tăng tốc độ, khiên đỡ... Thú vị hơn, bạn có thể ghép hai món đồ chơi lại với nhau thành một món đồ chơi mới với sức mạnh vượt trội hơn hẳn. Càng đua được nhiều điểm, game sẽ mở ra cho bạn thêm những màn

Game có màu sắc tươi sáng

chơi mới và những chiếc xe mới.

Khác với những gameshow Hugo trên truyền hình vốn chỉ diễn ra trong môi trường 2D, HB đặt gia đình Hugo vào không gian 3 chiều, cho phép các bạn nhỏ xoay chuyển thoải mái mà không bị gò bó vào 4 cạnh của chiếc ti vi. Vì đối tượng chính của trò chơi HB là các em nhỏ nên màu sắc trong game được phối rất tươi sáng tạo sự thích thú, nhất là những chiếc xe côn trùng có khá nhiều mẫu mã. Những vòng đua sẽ được diễn ra vào 4 khắc thời gian trong ngày, từ lúc bình minh cho đến khi sập tối, bạn được tùy ý chọn lựa. Game không có nhiều lời thoại, chủ yếu là những lời chào hỏi khi các nhân vật va chạm nhau hay tiếng la khi bạn vô tình điều khiển chiếc xe lao đầu vào một tảng đá nào đó.

HB là một game rất vui nhộn, mặc dù không có những phần thưởng có giá trị như gameshow trên truyền hình nhưng cũng rất xứng đáng cho các em giải trí. Trở ngại lớn nhất của game là không có phần hướng dẫn bằng tiếng Việt. Nếu có điều kiện, phụ huynh nên chơi cùng các em vì game có chế độ chơi 2 người – multiplayer. Chắc chắn gia đình bạn sẽ có những giây phút sảng khoái khi cùng Hugo đua xe.

NGUYỄN ĐỨC QUANG

ĐIỂM TIN

■ Sau khi tung tin vào cuối năm ngoái về việc dòng game Commandos sẽ có một "bước ngoặt lớn", thì sang tới giữa năm nay Eidos mới chịu "bật mí" đôi chút về sự thay đổi này. Theo thông tin ban đầu, Pyro Studios đang thực hiện một game bắn súng dựa trên nền tảng của dòng game trên. Trong trò có tên gọi Commandos Strike Force, người chơi điều khiển nhóm ba biệt kích quân Đồng Minh (Green Beret, Sniper và Spy) xâm nhập vào phòng tuyến của Đức quốc xã để thực hiện các hoạt động quấy rối. Được biết các nhiệm vụ của game sẽ diễn ra tại ba nơi: Na Uy, Liên xô và Pháp, và mỗi nhân vật mà người chơi điều khiển sẽ có những kỹ năng cũng như cách chơi khác nhau. Bên cạnh đó Pyro còn hứa hẹn mang đến nhiều mục chơi mạng thú vị mà tạm thời họ chưa thể tiết lộ chi tiết. Hiện vẫn chưa có thông tin gì về ngày phát hành cũng như các hệ máy mà game sẽ "tấn công".

■ "Cuộc chiến dưới địa ngục" vẫn chưa kết thúc, DreamCatcher Games cho biết, và họ sẽ "khai hỏa" cho một trận chiến mới: Painkiller Expansion Pack - Battle out of Hell. Phiên bản mở rộng tiếp theo này sẽ thêm vào hơn 10 màn chơi mới dành cho mục chơi đơn, cộng thêm một số chế độ chơi mạng với các nhân vật và vũ khí mới. Song song đó nhà phát triển trò chơi, People Can Fly (Ba Lan), cho biết họ sẽ tung ra bộ đồ nghề dùng để chỉnh sửa và tạo màn để đáp ứng cho yêu cầu của các gamer. Theo dự tính, trò chơi sẽ tung ra vào dịp nghỉ lễ cuối năm nay, bên cạnh đó phiên bản Painkiller trên PC đã được chuyển sang hệ XBox và sẽ ra mắt vào quí 3 này.

■ NovaLogic và VU Games công bố, đã ký kết với nhau một thỏa thuận phân phối độc quyền dài hạn. Theo thỏa thuận, bắt đầu có hiệu lực từ ngày 9 tháng 7 năm 2004, VU Games sẽ đảm nhận việc phân phối các sản phẩm game hiện hành và trong tương lai của NovaLogic ở thị trường Bắc Mỹ. "Việc kết hợp giữa một hãng chuyên cung cấp những sản phẩm có chất lượng tốt nhất với nhà phân phối sản phẩm tốt nhất là một giải pháp tuyệt vời đối với sự phát triển của cả hai công ty, trong bối cảnh đầy cạnh tranh hiện nay của thị trường trò chơi", Lee Milligan – chủ tịch NovaLogic nhận định.

■ THQ tiết lộ "Phiên bản thứ 3 trong dòng game đua môtô nổi tiếng - MotoGP, hiện đang

được phát triển tại studio của nhà phát triển trò chơi Climax, nơi khai sinh ra dòng game này." Với tên gọi MotoGP: Ultimate Racing Technology 3 (thương hiệu dành cho thị trường châu Âu), trò chơi được Climax hứa hẹn sẽ đem lại cho các gamer những vòng đua "thật và nóng bỏng" hơn với chế độ đua mới và tất nhiên, những loại xe thể thao "cáu cạnh" cũng như tên tuổi của các tay đua nổi tiếng trên thế giới sẽ được đưa vào. Theo kế hoạch, MotoGP 3 sẽ bắt đầu "đường đua" của mình vào quí 3 năm 2005.

■ Tiếp theo việc tuyên bố sẽ đưa dòng game đá banh của mình tấn công sang XBox vào hồi đầu năm nay. Đây là chi nhánh Konami ở châu Âu tung thêm một thông tin "nóng hổi": cuối năm nay họ sẽ cho ra mắt phiên bản Pro Evolution Soccer 4 dành cho PC và PlayStation 2. Phần 4 này không chỉ thiết kế lại cách thức điều khiển, các thế di chuyển, tuyệt chiêu... mà còn thêm một số tính năng cũng như một số chế độ mới như: quần áo cầu thủ bị dơ như thật, giới thiệu các trọng tài điều khiển trận đấu; chế độ chơi "My Best Eleven" cho phép người chơi lưu lại đội hình "tuyển" của mình và dùng nó để thách đấu bạn bè... Việc thực hiện PES 4 sẽ do Shingo "Seabass" Takatsuka và nhóm thiết kế của ông ở KCET đảm nhận.

Chi nhánh của Konami ở châu Âu còn công bố một vài đội tuyển từ các liên đoàn bóng đá Tây Ban Nha, Ý và Hà Lan sẽ có mặt trong PES 4. Game sẽ bao gồm 56 đội từ 3 liên đoàn bóng đá đã được cấp phép và có tổng cộng đến 136 CLB, cộng thêm hơn 50 đội bóng quốc gia sẽ có mặt trong PES 4, cho phép người chơi cơ hội lựa chọn đến hơn 4.500 cầu thủ danh tiếng trên thế giới.

■ Trong một cuộc họp báo công bố sản phẩm mới, Spore Games cho biết họ đang phát triển một trò chơi chiến thuật thời gian thật dành cho hệ PC, với tên gọi King Arthur: Pendragon Chronicles. Được biết Spore Games đã lấy ý tưởng từ bộ phim King Arthur của nhà sản xuất phim Jerry Buckheimer lừng danh để xây dựng nên trò chơi. Các nhà làm game đã bật mí cho biết người chơi vào vai vị vua Arthur huyền thoại chỉ huy các hiệp sĩ bàn tròn của mình chinh phục và thống nhất những vùng đất đầy hiểm nguy của xứ sở sương mù. Không chỉ có vậy, game còn tích hợp thêm các yếu tố nhập vai đưa người chơi thâm nhập vào hang động,

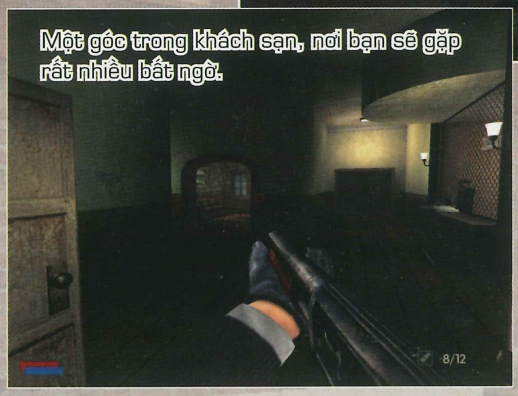
Mob Enforcer
Hiểm nguy đường phố

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Touchdown Entertainment
Phát hành: ValuSoft
Thể loại: Hành động
ESRB: Mature
Cấu hình: CPU 1GHz+; RAM 256MB; VGA 64 MB; HDD 700MB, Windows 98/Me//XP, 1 CD.

Mob Enforcer tái hiện lại các cuộc chiến trên đường phố Chicago vào những năm 20. Vào thời điểm đó thành phố bị chi phối bởi rất nhiều ông trùm khác nhau và các ông trùm này luôn tìm cách tiêu diệt lẫn nhau. Trong bối cảnh đó, nhân vật chính Jimmy DeMora với biệt danh là "súng máy" xuất hiện. Trò chơi thuộc thể loại hành động và người chơi sẽ nhập vai nhân vật Jimmy để thực hiện các nhiệm vụ khác nhau. Địa bàn hoạt động của bạn chủ yếu sẽ diễn ra trong thành phố với cốt truyện được thiết kế khá liền lạc và hấp dẫn tựa như một cuốn tiểu thuyết. Mặc dù bối cảnh chỉ diễn ra ở cùng một thành phố nhưng với cách bố trí đan xen rất tinh tế nên bạn khó lòng nhận ra những địa điểm quen thuộc mặc dù bạn đã đi qua nó nhiều lần.

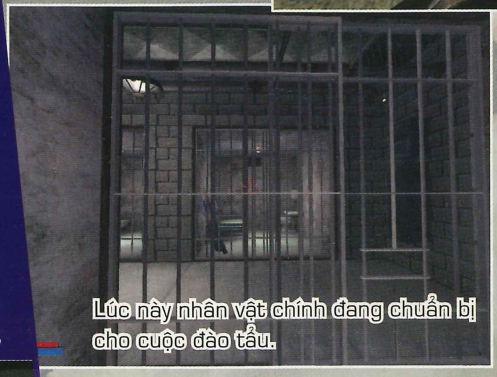


Một góc trong khách sạn, nơi bạn sẽ gặp rất nhiều bất ngờ.

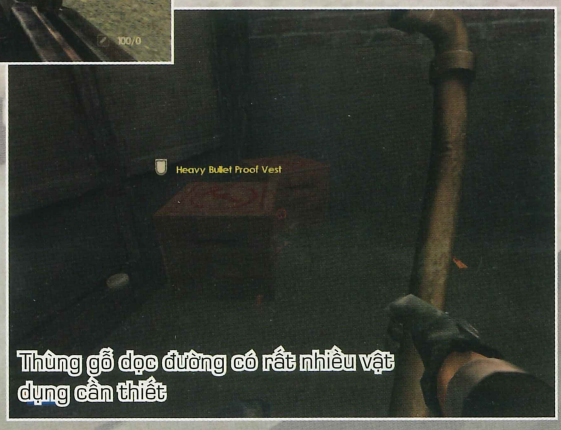
Tuy chỉ chiếm vỏn vẹn 1 CD nhưng đồ họa và âm thanh của trò chơi đều được sử dụng công nghệ 3D khá tốt, tuy không thật sự xuất sắc nhưng cũng đủ đem đến cho người chơi những giờ phút thư giãn. Khó khăn lớn nhất trong khi chơi là các tay súng thiện xạ luôn rình rập và xuất hiện bất ngờ ở những nơi mà bạn không nghĩ đến, đối thủ máy tỏ ra rất thông minh và chúng có cách di chuyển rất lắt léo. Chiến thuật chủ yếu của máy là tập kích bất ngờ và lấy số lượng đông để giành chiến thắng. Vì thế để qua được từng nhiệm vụ, nếu không phải là một fan của MOH hay COD, bạn sẽ phải tốn khá nhiều công sức.

Có thể nói đây là một trò chơi xây dựng theo đúng chuẩn mực của thể loại hành động, chỉ có một cảnh trốn khỏi nhà tù yêu cầu mở những cơ quan còn hầu như trong suốt trò chơi bạn chỉ làm một công việc đơn giản là tìm và diệt nên có khả năng bạn sẽ mau chán. Khuyết điểm chính của trò chơi là sử dụng khá nhiều cảnh có khoảng không chật hẹp vì thế có thể sẽ gây cảm giác chóng mặt đối với người chơi khi di chuyển nhanh và liên tục trong các hành lang hay đường hẻm.

THANH BÌNH
thanh.binh@but-tre.com

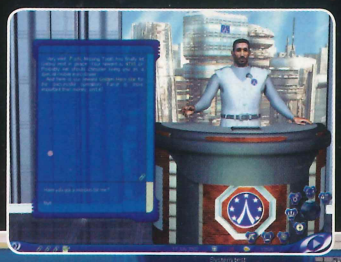


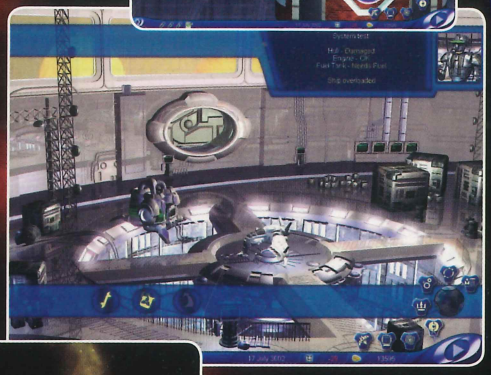
Lúc này nhân vật chính đang chuẩn bị cho cuộc đào tẩu.



Thùng gỗ dọc đường có rất nhiều vật dụng cần thiết

Space Rangers
Kỵ binh không gian





Space Rangers thuộc thể loại trò chơi mô phỏng chiến tranh không gian kết hợp với thể loại chiến thuật đi theo lượt. Trò chơi đưa người chơi du hành vào thế giới ảo của những năm 3000, lúc này con người đã đủ tiến bộ để thực hiện các chuyến thám hiểm không gian bao la. Khi bắt đầu, người chơi sẽ nhập vai thuyền trưởng một phi thuyền không gian nhỏ với nhiệm vụ dầy khó khăn là giúp đỡ chính quyền chống lại sự tấn công của lực lượng "Klissan" đến từ một nơi chưa từng được biết đến trong vũ trụ nhằm thống trị các hành tinh khác.

Chống lại một đạo quân chính quy và được trang bị những loại vũ khí hiện đại thì với một người như bạn quả thật không dễ một chút nào. Người chơi cần phải vừa chiến đấu vừa thực hiện các chuyến mua bán để có thật nhiều tiền và nâng cấp các trang thiết bị trên phi thuyền sao cho ngày càng mạnh hơn thì mới có hy vọng chiến thắng quân "Klissan". Trò Space Rangers không dòi hỏi người chơi phải biết và thành thục các kỹ thuật lái phi thuyền vì cách điều khiển rất đơn giản tương tự như các trò chơi thuộc thể loại chiến thuật. Trong các trận chiến, yếu tố để quyết định sự thắng bại không phải là khả năng lái phi thuyền của bạn có giỏi hay không mà chính là các thông số kỹ thuật về các trang thiết bị trên phi thuyền, còn kỹ thuật lái chỉ thực sự cần thiết khi phi thuyền của bạn lâm nạn và cần hướng dẫn cho nó một con đường ngắn nhất để thoát thân.

Thế giới trong trò chơi rộng lớn, bao la nhưng tiết tấu lại tương đối chậm vì thế nó thích hợp với các gamer yêu thích các trò chơi không quá khó nhưng có thể giải trí trong một thời gian dài. Các trận chiến trong trò chơi tuy diễn tiến hơi chậm theo thể loại đi theo lượt nhưng các cuộc chiến cũng tỏ ra hồi hộp và gay cấn không kém vì chỉ cần một quyết định sai lầm của bạn cũng khiến việc giải quyết hậu quả trở nên vô cùng khó khăn, thậm chí phải chơi lại một đoạn khá xa so với thời điểm đó.

Space Rangers có cách chơi tương đối giống với trò Freelancer cùng lấy đề tài là các cuộc chiến ngoài không gian, tuy nhiên hơi bị lép vế so với trò Freelancer. Thế mạnh của trò chơi chính là các mặt hàng dùng để trao đổi, mua bán cũng như có rất nhiều trang thiết bị của phi thuyền dành cho bạn nâng cấp, thay đổi. Chính nhờ sự đa dạng của các vật dụng có trong trò chơi sẽ giúp bạn có hứng thú tham gia trò chơi trong một thời gian dài.

ĐẶNG THANH BÌNH
bimdang@but-tre.com

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Elemental Games
Phát hành: 1C
Thể loại: Mô phỏng
ESRB: Everyone

Cấu hình: CPU 500MHz+; RAM 128MB; VGA 32MB; HDD 400MB, Windows 95/98/Me/NT/2000/XP, 1 CD.

Đính Chính

Trên Thế Giới Game số tháng **7/2004**, trang **19**, mục điểm game: Harry Potter và tên tù nhân ngục Azkaban, phần thông tin về game đã in sai cấu hình; xin được sửa lại là: Pentium III 600MHz, RAM 256 MB, VGA 32MB GeForce 2, HDD 820 MB, Windows 98/2000/ME/XP, 1 CD.
Chân thành cáo lỗi cùng quý bạn đọc.

ngục tối đầy những điều kỳ bí. Hiện vẫn chưa biết được ngày phát hành cũng như nhà phát hành của trò chơi.

■ Theo sau việc hủy bỏ dự án trò chơi Black 9 vài tháng trước đây, Taldren - nhà phát triển sêri game chiến thuật khoa học giả tưởng Star Trek: Starfleet Command đã hoàn tất những công đoạn cuối trong quá trình đóng cửa studio của mình. Theo một số nguồn tin trên mạng, Erik Bethke – CEO của Taldren đã cùng một số thành viên chủ chốt của studio chuyển "căn cứ địa" của mình đến Hàn Quốc để thực hiện một game nhập vai trực tuyến bí mật. Nếu đúng như vậy, Black 9 – game bắn súng dành cho PC và XBox dự tính tung ra vào tháng 4 vừa rồi, có thể sẽ bị xóa sổ. Majesco, chủ sở hữu Black 9 và Taldren studio từ chối bình luận về vụ việc này.

■ Ba tháng sau khi "đầu quân" cho Enlight Software, nhà thiết kế game American McGee đã có cơ hội phát huy tài năng khi được giao trọng trách điều hành sản xuất Scrapland – một trò chơi hành động dành cho hệ XBox và PC do Mercury Steam (Tây Ban Nha) thực hiện. Đây là studio được thành lập bởi những thành viên nổi tiếng của Rebel Act Studios (Blade of Darkness). Trò chơi dự kiến sẽ được tung ra thị trường vào cuối năm nay.

■ Peter Molyneux, người đứng đầu Lionhead Studios cho biết ông đã mời được Ron và Chris Millar, hai nhà thiết kế game kỳ cựu của hãng Blizzard, về làm việc cho studio của mình. "Ron và Chris có rất nhiều kinh nghiệm trong lĩnh vực phát triển và thiết kế trò chơi, và việc cộng tác với họ sẽ giúp ích cho Lionhead rất nhiều trong các dự án đang thực hiện", Peter nói. Với kinh nghiệm về thể loại dàn trận (Chris từng chỉ đạo nhóm thiết kế Warcraft II) và hành động 3D (Ron chỉ đạo nhóm thực hiện StarCraft: Ghost), anh em nhà Millar khi gia nhập Lionhead chắc chắn sẽ có những đóng góp kinh nghiệm quí báu cho các game đang làm như Fable và phần mở rộng dự tính của Black and White 2. Tuy nhiên hiện thời Lionhead chưa cho biết họ sẽ đảm nhận những dự án nào.

■ Strategy First (SF) và Game Factory Interactive (GFI) công bố đã ký kết một thỏa thuận hợp tác phân phối sản phẩm.

Theo đó, MiST Land South (studio con của GFI) sẽ phát triển một số sản phẩm trò chơi cho SF, và trước mắt họ đang thực hiện ba game dành cho hệ PC: Jagged Alliance 3D, Disciples III và Jagged Alliance 3. Các sản phẩm này sẽ được phân phối ở thị trường Nga và Đông Âu bởi GFI, còn SF đảm nhận các thị phần còn lại.

■ "Phim game" là xu hướng mới của nhà đạo diễn phim hành động nổi tiếng gốc Hoa – Ngô Vũ Sâm (John Woo). Được biết khoảng vài tháng trước đây, ông đã mua bản quyền từ phía Nintendo để thực hiện một bộ phim dựa trên loạt trò chơi Metroid của hãng. Sau đó vài tuần, ông ký tiếp hợp đồng với hãng Universal Pictures để chỉ đạo cho bộ phim Spy Hunter (một trò chơi của hãng Midway) do nam diễn viên cơ bắp Dwayne Johnson (biệt danh "The Rock") đóng vai chính. Không dừng ở đây, tháng 6 vừa rồi John Woo đã ký tiếp hợp đồng với hãng Paramount để chỉ đạo cho một phim dựa trên dòng game Rainbow Six của tiểu thuyết gia nổi tiếng Tom Clancy. Hiện thời cả hai phim Metroid và Rainbow Six đều chưa có lịch quay, riêng Spy Hunter thì đang khởi động và dự tính ra mắt khán giả vào năm 2005.

■ Gathering – một phân nhánh của Take Two Interactive – cho biết họ sẽ tung ra phiên bản mở rộng của trò chơi nổi tiếng Hidden & Dangerous 2 vào mùa thu này. Với tên gọi Hidden & Dangerous 2 : Sabre Squadron, phần mở rộng này sẽ thêm vào 17 màn mới cho cả hai phần chơi đơn và mạng, đồng thời có thêm tính năng chơi "chung sức" (co-op), một tính năng quan trọng không thể thiếu trong dòng game đã bị nhà phát triển "bỏ sót" trong phần hai. Hiện tại game đang được phát triển tại studio của Illusion Softworks, nơi khai sinh ra dòng game Hidden & Dangerous nổi tiếng.

■ Được sự đồng ý của Majesco, chủ sở hữu thương hiệu BloodRayne, nhà xuất bản Echo 3 Worldwide đã xúc tiến việc chuyển thể người đẹp ma cà rồng Rayne sang bộ truyện tranh cùng tên, và dự tính quyển đầu tiên sẽ ra mắt độc giả cùng với thời điểm tung ra phần hai của game vào tháng 10 này. BloodRayne không phải là game đầu tiên được chuyển thể qua truyện tranh, trước nó đã có nhiều game từng thực hiện như Alone in the Dark, Tron 2.0, Silent Hill và sắp tới đây là Metal Gear Solid. Trước khi "lấn sân" sang lĩnh

FOOTBALL GENERATION

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Kỷ nguyên bóng đá

» THÔNG TIN VỀ GAME

Phát triển: Trecision S.P.A
Phát hành: RenderWare
Thể loại: Thể Thao
ESRB: Rating Pending

Cấu hình: CPU 400MHz+; RAM 128MB; VGA 32 MB; HDD 600MB, Windows 98/Me/XP, 1 CD.

Bạn thích chơi đá bóng ư? Có lẽ chẳng còn sự chọn lựa nào tốt hơn loạt FIFA (FF) của EA Sport hay Winning Eleven (WE) của Konami. Nhưng như vậy không có nghĩa là thị trường game chỉ tồn tại duy nhất hai cái tên này. Ngoài Pro Evolution Soccer (PES), chúng tôi đã từng giới thiệu đến các bạn, kỳ này Football Generation (FG) được giới thiệu với đặc trưng là game được chuyển sang từ hệ máy chơi game chuyên dụng PlayStation 2. Vậy liệu phong cách chơi mới đến từ các nhà làm game người Ý có làm thay đổi quan niệm chọn game bóng đá của chúng ta hiện nay hay không? Hãy cùng tôi điểm qua vài nét chính của trò chơi...

Cảm giác đầu tiên có lẽ rơi vào phần giao diện menu của game. Khi mà các "ông lớn" đua nhau cải tiến, thay đổi, chăm chút cho giao diện trò chơi của mình ngày càng hấp dẫn và hiện đại hơn (trường hợp EA Sport) thì với FG, buổi "gặp mặt" đầu tiên xem ra hơi buồn tẻ! Tuy nhiên, với 46 đội tuyển quốc gia tham dự cùng 34 câu lạc bộ, thông qua 4 chế độ chơi Quick Match, Clubs Cub, Club League và Custom, các nhà sản xuất game xứ sở thời trang cũng biết lấy lòng gamer mê đá bóng! Chưa kể chất lượng đồ họa của trò chơi cũng không phải hạng xoàng. Bạn có thể tùy chọn các hiệu ứng thời tiết như trời mưa, trời nắng hay tuyết rơi cũng như thời gian thi đấu ban ngày hoặc buổi tối trên cả thấy 6 sân vận động của game. Tuy nhiên, ưu điểm về hình ảnh chỉ dừng lại ở mức... cảnh quan hay ở cái nhìn bao quát. Còn khi đi vào chi tiết, game có một số điểm đáng phàn nàn. Các động tác di chuyển, chuyền banh, qua banh, đào người xem ra hơi đơn điệu. Cầu thủ và banh lại "dính" với nhau như hình với bóng. Cộng thêm cái cảm giác cầu thủ không phải chạy mà là... lướt trên sân...

"AI" của trò chơi được thiết lập ở vị trí mặc định là Normal. Bạn có thể tăng lên một mức (difficult) hoặc giảm xuống một mức (easy). Nhưng theo tôi, dù mới chỉ làm quen thì Normal cũng không phải ghê gớm gì!

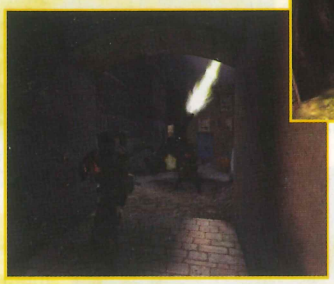
Về cách chơi, phải nhìn nhận rằng FG không thể đem so với FIFA hay WE được. Việc phối hợp hay chuyền bóng giữa các cầu thủ với nhau trông gượng ép. Cầu thủ khi di chuyển không bóng còn hơi bất hợp lý và thiếu tính phối hợp đồng đội...

Nhìn chung, FG chỉ có thể gọi là chơi được nhờ vào chất lượng hình ảnh thuộc hàng khá nhưng cách chơi thì cần phải thay đổi nhiều. Nhất là ở thời điểm "cái bóng" của hai ông trùm EA và Konami còn quá lớn.

CHÍ TÂM
chi.tam@but-tre.com

Điệp vụ SAO THỦY ĐỎ

Các câu đố hóc búa của Myst gây cảm giác khó chịu với bạn, hàng loạt lời thoại của Star Wars: KOTOR làm bạn bối rối. Ngược lại, chiến trường nóng bỏng đòi hỏi nhanh tay lẹ mắt như Halo, những cuộc bố ráp đầy quy mô như Medal of Honor, Black Hawk Down lại khiến bạn dán chặt vào màn hình thì Shadow Ops của Atari là ứng viên đáng để bạn chú ý trong thời điểm này.



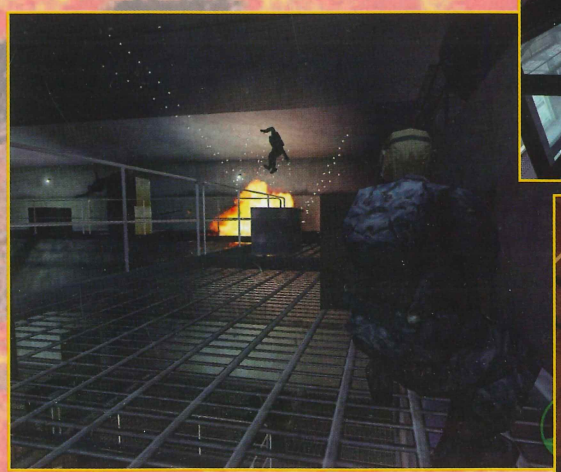
Không dựa trên các sự kiện có thực như Medal of Honor hay Call of Duty nhưng các nhiệm vụ mà Shadow Ops xây dựng đều diễn ra tại những điểm nóng chiến sự trên thế giới. Trong vai Frank Hayden của lực lượng Special Forces, bạn sẽ cùng đồng đội lần lượt vượt qua hàng tá nhiệm vụ trải dài từ Congo, Kazakhstan, Paris... với mục tiêu ngăn chặn khủng bố và âm mưu dẫn đến chiến tranh hạt nhân của một số kẻ xấu.

Như các bộ phim hành động của Hollywood, các nhiệm vụ trong Shadow Ops vẫn là mô típ nhanh gọn: đặt thuốc nổ phá hủy cây cầu huyết mạch của địch, đột nhập căn cứ và vô hiệu hóa radio liên lạc... Tất nhiên bạn không thể thiếu súng trường, súng lục, súng bắn tỉa, lựu đạn nổ,... những vũ khí cơ bản cùng sự hỗ trợ của đồng đội để hoàn thành nhiệm vụ của mình.

Shadow Ops có AI ở mức tạm chấp nhận, điều này không có nghĩa là bạn chỉ việc xách súng rồi lao thẳng vào đám đông đối thủ là máy tính với khẩu súng trường trong tay một cách dễ dàng đâu nhé. Khả năng chờ restar với đoạn load khá dài là rất cao nếu bạn không kiên nhẫn một chút. Máy đôi khi có những pha xử lý khiến bạn phải bực mình, chúng lao thẳng vào người bạn vào những lúc bạn đang đối phó với tên khác hoặc mải lo yểm trợ đồng đội, hoặc ném trả lại lựu đạn mà bạn đã ném vào chúng...

Một trong những mode mà bạn cần thử qua là chế độ co-op như Halo, Unreal II , hay Brute Force đã từng áp dụng và được tán thưởng khá nhiều. Đây là một điểm khá sáng giá mà Shadow Ops có được. Nhưng đáng tiếc là chức năng Multi như deathmatch, team deathmatch, và capture-the-flag lại không được chăm chút kĩ lưỡng, điều mà các game hành động hiện nay đang chú trọng phát triển bên cạnh phần chơi đơn thuần túy. Phần đồ họa và âm thanh của game chỉ ở mức trung bình mặc dù âm thanh có hỗ trợ chuẩn Dolby Digital 5.1 .Shadow Ops chỉ thích hợp nếu bạn là fan của thể loại FPS và giết thời gian trong khi chờ đợi các ngòi nổ như Doom III , Halo 2, Half Life 2 được phát hành.

TUẤN NA
HIEPLUC GROUP



ĐIỂM TIN

vực truyện tranh, BloodRayne đã bị đạo diễn người Đức - Uwe Boll "chộp" lấy và chuẩn bị đưa lên màn bạc, theo dự tính phim này sẽ trình chiếu vào năm 2005.

■ Nối tiếp thành công của SCHIZM 2, nhà phát triển trò chơi Detalion cho biết họ đã tiếp tục ủy thác việc phát hành SENTINEL: Descendants in Time (SDT) cho đối tác Adventure Company. Câu chuyện trong SDT kể về dân tộc Tastan bí ẩn và nền văn minh đã biến mất của họ, tương truyền rằng những gì còn sót lại của dân tộc này là các hang động với vô vàn kho báu hấp dẫn. Trong vai một cô gái tên là Beni, người chơi sẽ tham gia vào các cuộc thám hiểm hang động kỳ bí và đầy những câu đố hóc búa này với các cấp độ khó dễ khác nhau. Được biết đồ họa của trò chơi được xây dựng dựa trên engine Jupiter của Touchdown Entertainment, một engine từng dùng cho các trò No One Lives Forever 2 và Tron 2.0. Adventure Company cho biết họ sẽ tung SDT ra thị trường vào tháng 11 sắp tới.

■ Theo báo The Hollywood Reporter và Variety, sau 18 tháng "dài cổ" chờ đợi bộ phim khoa học giả tưởng dựa trên loạt game Doom lừng danh, rốt cuộc hãng Warner Bros thú nhận chỉ hoàn tất được phần kịch bản, và điều này đã làm cho id Software "nổi nóng". Họ đã ra quyết định chuyển quyền thực hiện bộ phim cho một hãng khác, vì theo một điều khoản ghi trong hợp đồng thì "nếu sau 15 tháng mà quá trình thực hiện bộ phim không có tiến triển thì bản quyền của bộ phim sẽ do id định đoạt". Cũng theo hai báo trên, hãng Universal Studios đang là "ứng cử viên" sáng giá nhất trong việc thực hiện bộ phim trên, hiện cả id lẫn Universal chưa bình luận gì về tin này.

■ Hãng CDV Software (Đức) vừa công bố bản mở rộng thứ 2 cho trò chơi thể loại RTS Blitzkrieg nổi tiếng của họ sẽ có tên là Rolling Thunder. Mặc dù ngày phát hành tại thị trường Bắc Mỹ chưa được ấn định, nhưng trò chơi sẽ có tại Đức vào cuối năm nay.

Tương tự như phần mở rộng trước đó, Burning Horizon, bản chơi đơn của Rolling Thunder có chiến dịch bao gồm 18 nhiệm vụ và 8 nhiệm vụ đơn lẻ. Hiện CDV vẫn chưa tiết lộ thêm chi tiết về phần mở rộng này, chỉ biết phần 2 của trò chơi Blitzkrieg là Blitzkrieg II được dự tính phát hành vào 2005.

■ Ngày 14/7/2004, các fan hâm mộ thể loại FPS được một phen sửng sốt khi CEO của id Software Todd Hollenshead thông báo trò chơi hành động/kinh dị DOOM 3 cuối cùng đã hoàn tất và sẵn sàng "chính thức" trình làng vào đầu tháng 8/2004, điều mà nhiều người cho rằng phải đến cuối năm mới hiện thực. Đồng thời web site chính thức của game (www.doom3.com) đã được hoàn thiện với các thông tin, hình ảnh về game cùng các đoạn phim, screenshot, game wallpaper, nhạc nền và nhiều thứ khác để bạn tải về. Game sẽ được phát hành cho hệ máy Xbox và PC.

■ Ubisoft thông báo phiên bản Far Cry Instincts sẽ có cho cả 2 hệ máy Xbox và PS2 trong quý I năm 2005. Được biết phiên bản cho hệ máy console sẽ chắt lọc những tinh túy của phiên bản Far Cry trên PC và được hoàn thiện để thích ứng với đặc trưng của các hệ console. Hãng cho biết việc dời ngày phát hành này nhằm đảm bảo phiên bản cho Xbox và PS2 có chất lượng hình ảnh ấn tượng và các yếu tố chơi hết sức độc đáo tương đương phiên bản trên PC.

■ Sau hơn 2 tháng kể từ khi Ubisoft đăng ký bản quyền hàng loạt tên dự tính dùng cho phần 3 của loạt game Splinter Cell nổi tiếng của họ, cuối cùng thì tên gọi chính thức cũng được xác định là "Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory". Một tin khác khá thú vị là phiên bản dành cho Xbox của Chaos Theory sẽ được phát hành cùng lúc với "người anh em" PC vào mùa giáng sinh này. Cả hai phiên bản đều đang được phát triển tại Ubisoft Montreal (Pandora Tomorrow được Ubisoft Shanghai phát triển).
Các fan "di động" của Splinter Cell có thể càng phấn khích hơn khi biết rằng Chaos Theory còn được phát hành cho hệ máy N-Gage. Vẫn được phát triển bởi Gameloft, studio đã thực hiện phiên bản cho hệ máy di động của Pandora Tomorrow, bản Chaos Theory cho hệ máy N-Gage có thể sẽ được phát hành đồng thời với bản cho PC và Xbox.
Game này đoạt được danh hiệu "Game hay nhất tại E3 2004" do web site GameSpot bình chọn.

■ Hãng Sony Computer Entertainment America đã tung ra Athens 2004 (tên trò chơi điện tử chính thức của sự kiện Thế Vận Hội năm nay tại Athens, Hy Lạp) tại thị trường Bắc Mỹ cho hệ máy PS2. Được

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

PSI-OPS THE MINDGATE CONSPIRACY

SỨC MẠNH TRÍ NÃO

Nhắc đến các trò chơi hành động phiêu lưu với góc nhìn thứ ba, dân chơi game thường nghĩ ngay đến Capcom với siêu phẩm Resident Evil, Devil May Cry, Onimusha hay Konami với series Silent Hill. Tuy nhiên, sự đầu tư không đúng mức cùng lối mòn về gameplay và cốt truyện... đã khiến cho dân chơi thất vọng. Đây là cơ hội tốt cho nhiều nhà phát triển game khác mà tiêu biểu là Tecmo với Fatal Frame I & II; Ninja Gaiden. Tecmo đã mở ra trào lưu mới cho game hành động phiêu lưu với sự kết hợp nhuần nhuyễn ba yếu tố: đồ họa, gameplay và cốt truyện.

Midway không nằm ngoài quy luật trên, hãng đang mạo hiểm bước vào lĩnh vực game hành động phiêu lưu để có chỗ đứng trong giới gamer với con át chủ PSI-OPS.

Người chơi sẽ nhập cuộc với vai Nick Scryer, một điệp viên bình thường được lệnh càn quét tổ chức khủng bố Movement. Chiến dịch không thành công, Nick bị bắt giam. Trong khi tìm cách thoát khỏi nơi giam cầm của địch, anh tình cờ gặp Sarah và được tiêm liều thuốc khiến anh bỗng có những khả năng kỳ lạ mà bạn sẽ từ từ khám phá trong khi chơi.

Vẫn như các game hành động, Nick sử dụng súng trong hầu hết các lần chống trả địch. Ngoài ra, là sự xuất hiện các năng lực siêu nhiên mà trước tiên là telekinesis giúp bạn có khả năng di chuyển các vật nặng như hộp gỗ để liệng vào đám đông, hay nâng đối thủ lên không trung rồi ném vào các thùng xăng... Trong vài trường hợp khẩn cấp bạn phải dùng năng lực này để phá kính thoát khỏi phòng hơi ngạt. Remote, một năng lực khác cũng khá hữu dụng giúp bạn có thể tạm thời rời khỏi cơ thể để đột nhập vào các vùng tìm mật mã và vượt qua cửa bị khóa. Pyrokinesis cho phép bạn tạo lửa xung quanh các vật thể rồi dùng telekinesis ném chúng vào đối phương. Việc vận dụng các năng lực này đòi hỏi bạn phải khéo léo và tiêu tốn không ít năng lượng. Bạn đừng lo vì mind control, một năng lực khá hữu dụng khác giúp bạn bù đắp năng lượng đã mất bằng cách lấy từ đối phương.

Một trong những thử thách là người chơi phải vận dụng thành thục các năng lực trên để hoàn tất các puzzles, hay các bẫy của trò chơi. Bạn đừng dại dột dùng số đạn ít ỏi để đối phó với số đông kẻ địch khá thông minh, hãy dùng các năng lực siêu nhiên của mình để giải quyết - dễ thở hơn nhiều!

Với gameplay hấp dẫn và có nhiều nét mới so với các game cùng thể loại, sự thành công của PSI-OPS còn phải kể đến cơ chế đồ họa khá tốt. Các nhân vật được dựng hình có nét biểu cảm riêng khá tự nhiên, đặc biệt là engine vật lý Havok giúp cho sự tương tác các sự vật trong game giống thật hơn.

PSI-OPS đã thành công về mặt thương mại đồng thời đánh dấu sự thành công của Midway trong lĩnh vực game hành động phiêu lưu. Một sản phẩm được đầu tư nghiêm túc và chỉnh đáng đã giúp Midway hướng tới nhiều người chơi.

Theo đánh giá sơ bộ của GZ (Game Zone) PSI-OPS đạt điểm trên 8 ở hcác tiêu chí.

TUẤN NA
HIEPLUC GROUP

Front Mission 4

Số phận nghiệt ngã

Tuy hạn chế bởi kết cấu gọn nhẹ và ít phím bấm nhưng hệ console đã giúp ươm mầm thành công dòng game chiến thuật theo lượt (turn-based). Trong số các công ty xứ hoa Anh Đào thành công trong lĩnh vực này, Square Soft (sau này sát nhập với Enix thành Square-Enix và đang nổi tiếng với Final Fantasy) từng rất thành công với Final Fantasy Tactics và Front Mission từ thời SNES của Nintendo. Sau một thời gian dài tập trung chuyển ba phiên bản Front Mission sang hệ Play Station, Square Soft vừa trở lại với hệ console với Front Mission 4 bản tiếng Anh vào tháng sáu.

Front Mission lấy bối cảnh năm 2096 và tiếp nối cốt truyện của phiên bản đầu tiên. Loài người đạt nhiều thành tựu cao về công nghệ nhưng đôi lúc vẫn xảy ra tranh chấp. Tham chiến trực tiếp đa phần là robot khổng lồ trang bị hỏa lực mạnh, công phá khủng khiếp với sự yểm trợ của xe tăng, máy bay chiến đấu,...

Bên cạnh yếu tố chiến thuật hấp dẫn, Front Mission thu hút người chơi bởi cho phép nâng cấp vũ khí từ loại cận chiến như gậy sắt, roi,... cho đến vũ khí hỏa lực mạnh như súng trường, bazoka, tên lửa,...

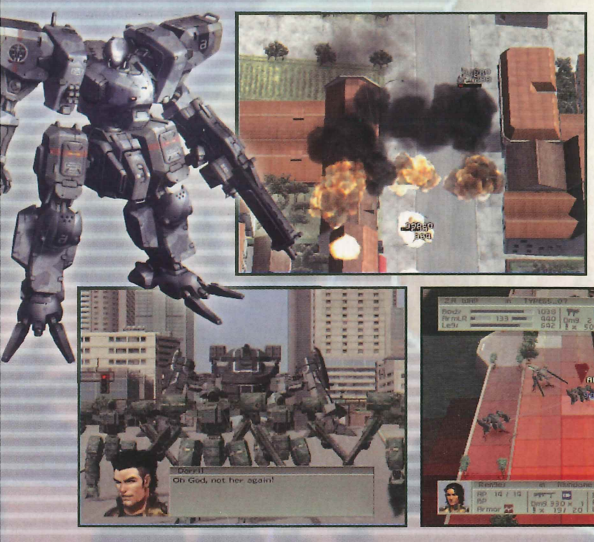
Tứ chi của chiến binh được kết nối với "thân" và dễ tổn thương. Thật tai hại nếu chiến binh mạnh nhất đột nhiên di chuyển khó khăn do chân trúng tên lửa hạng nặng của địch, hoặc trở thành đống sắt vụn khi đôi tay sử dụng vũ khí bị vô hiệu hóa. Bạn nên lựa chọn chiến thuật hợp lý và sửa chữa kịp thời trong lúc giao tranh.

Front Mission sử dụng hệ thống điểm hành động (AP - action point) để tính lượt đánh và di chuyển. Lượng AP được phát đều cho cả hai phe vào lúc bắt đầu trò chơi nên bạn cần tính toán cẩn thận từng chiêu đánh. Việc sử dụng tùy tiện, không cân nhắc có thể khiến bạn trở tay không kịp khi bị phục kích bất ngờ, hoặc mất lợi thế ở những lượt đi quyết định. Nhờ chức năng System Link, bạn có thể gọi không kích yểm trợ khi đối mặt với bọn địch quá áp đảo. Chiêu này có thể giúp bạn chuyển bại thành thắng trong tích tắc!

Trái ngược hoàn toàn với các sản phẩm gần đây, Square thể hiện đồ họa trong Front Mission 4 khá sơ sài, và thiếu sức sống. Ngay cả hai nhân vật chính Elsa và Darril cũng chỉ có vài hình minh họa thiết kế rất đơn điệu. Các chiến binh robot nhìn đồ sộ nhưng không sắc nét và khá nhiều răng cưa; mặc dù phần đồ họa có sự đóng góp của Yusuke Naora, người từng mang lại thành công cho Unlimited Saga. Rất may phần âm thanh bù được phần nào khiếm khuyết của đồ họa. Hiệu ứng âm thanh được chăm chút rất kỹ. Bạn có thể nghe rõ tiếng bước chân chầm chậm, kim loại va đập, tiếng nổ từ giã cõi đời của robot và có thể phân biệt tiếng đạn từng loại súng.

Có thể Front Mission 4 còn một số lỗi nhưng kịch bản (gameplay) cuốn hút và âm thanh ấn tượng sẽ khiến người hâm hộ thể loại chiến thuật trên console khó bỏ qua.

ĐĂNG MINH



ĐIỂM TIN

phát triển bởi Eurocom và phát hành với thương hiệu của 989 Sports, trò chơi cho phép người chơi tham gia thi đấu không dưới 25 môn khác nhau. Athens 2004 cũng được phát hành tại thị trường châu Âu hồi đầu tháng 7 và được ESRB đánh giá xếp loại E (Everyone), thích hợp cho mọi lứa tuổi.

■ Microsoft vừa công bố dịch vụ game trực tuyến cho hệ máy Xbox của họ là Xbox Live đã vượt ngưỡng 1 triệu thành viên đăng ký từ khi được khởi xướng hồi tháng 11/2002. Hãng còn công bố một vài thống kê thú vị về dịch vụ này như: người chơi từ 24 quốc gia đã tiêu tốn hơn 160 triệu giờ chơi (tương đương gần 20.000 năm) trên Xbox Live; Trung bình mỗi ngày, tổng cộng các thành viên tốn hết 265.549 giờ chơi game; Tổng số người chơi đăng nhập hơn 220 triệu lượt và trung bình khoảng 10,5 triệu lượt/tháng.

Hãng dự đoán số lượng người đăng ký sẽ còn tăng cao cùng với việc phát hành các game thể thao của Electronic Arts như Madden 2005 và khi Halo 2 xuất hiện. Ngoài ra trong quý tới, dịch vụ Xbox Live Arcade sẽ được đưa vào sử dụng - đây là tập hợp các game cổ điển, trong đó có các game của Atari và Namco.

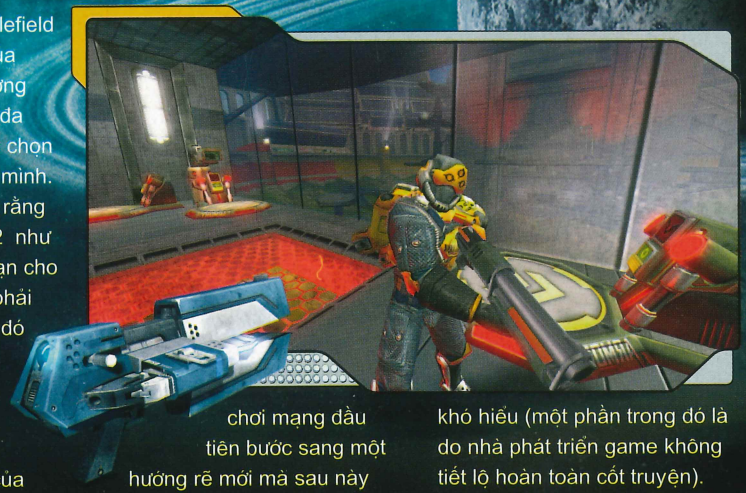
■ Tại buổi lễ trao giải PlayStation Awards 2004, Sony đã công bố danh sách 16 tựa game bán chạy nhất trong năm trên các hệ PlayStation và PlayStation 2. Trong đó có 11 tựa game giành được giải thưởng vàng với số lượng bán ra từ 500.000 đến 1 triệu bản gồm: Derby Stallion 04 - Enterbrain; Onimusha 3 - Capcom; Shin Sangokumusou 3 Moushouden - Koei; Jikkyou Powerful Pro-yakyuu 10 - KCES; World Soccer Winning Eleven 7 International - KCET; Gran Turismo 4: Prologue - SCE; J.League Pro-Soccer Club O Tsukurou! 3 - Segal Taiko no Tatsujin 3 - Namco; Mobile Suit Gundam: Meguriai Sora - Bandai; Mobile Suit Gundam Z: AEUG vs. Titans - Bandai; Dragon Ball Z 2 - Bandai. Bốn tựa game đoạt được giải thưởng bạch kim với số lượng bán ra trong khoảng 1-2 triệu bản gồm: Dynasty Warriors - Koei; World Soccer Winning Eleven 7 - KCET; Dragon Quest V - Square Enix; Minna no Golf 4 - SCE. Không có tựa game nào giành được giải thưởng bạch kim kép (Double Platinum Award) với số bán ra trên 2 triệu bản.

Tên Game: Tribes: Vengeance
Thể loại: Hành động
Sản xuất: Irrational Games
Phát hành: VU Games
Ngày phát hành: tháng 10/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá

PHỤC HẬN TRIBES VENGEANCE

Năm 1998, ngành công nghiệp game có nhiều chuyển biến quan trọng và kết quả đã làm thay đổi vĩnh viễn tương lai của các dòng game. Một trong những thể loại game bị ảnh hưởng nhiều nhất là game bắn súng. Lúc đó, các "siêu sao" như Half-Life, Counter-Strike, Unreal Tournament đã "thổi" một luồng sinh khí mới cho truyền thống "bắn và chạy" kinh điển bằng phong cách đồ họa tiên tiến, đặc biệt là Half-Life với cốt truyện sinh động lôi cuốn đã làm "mẫu" cho phần chơi đơn từ đó trở về sau. Nhưng về phần chơi mạng, chúng chỉ dừng lại ở mức: chật chội trong cách chơi và ngột ngạt về không gian. Ngõ cụt cho dòng game bắn súng rồi chăng? Không, hãy vặn nhanh đồng hồ thời gian tới trước, bạn sẽ thấy Battlefield 1942 - "ngôi sao sáng" của dòng game chơi mạng tương lai: môi trường mở, khí tài đa dạng, người chơi tự do lựa chọn cách thức hành động của mình. Thế nhưng có mấy ai biết rằng để có một Battlefield 1942 như thế và một tương lai xán lạn cho dòng game bắn súng thì phải có "người dọn đường". Và đó chính là Starsiege: Tribes của Sierra và Dynamix ra đời vào cuối năm 98, mà sau đó do thói quen thích sự ngắn gọn khi đọc tên của người chơi, nó đã "chết tên" gọi là Tribes, hậu quả của cách đặt tên dài dòng, rối rắm.

Ý tưởng của Tribes thật đơn giản: "cách mạng hóa" phần chơi mạng để các gamer thách đấu với nhau trong những khung cảnh thật rộng lớn, có khí tài sử dụng được. Chính vì vậy, Tribes trở thành game



chơi mạng đầu tiên bước sang một hướng rẽ mới mà sau này hậu duệ của nó phát triển rất nhanh. Tuy nhiên, do một số trục trặc ở phiên bản Tribes 2 và sự lủng củng nội bộ đã dẫn đến việc Dynamix đóng cửa studio. Và với VU Games, đây quả là điều khó khăn khi họ muốn thực hiện phần 3, Tribes: Vengeance (T:V). Chớp lấy thời cơ đáng giá này, Irrational Games, một studio khá nổi tiếng trong giới phát triển game với các trò chơi hay như System Shock II, Freedom Force đã thuyết phục được VU Games chuyển giao việc thực hiện các "bộ tộc" về tay của mình. Thế là dự án Tribes: Vengeance bắt đầu "chuyển bánh".

THẾ GIỚI CỦA... "MỚ BÒNG BONG"

Câu truyện trong T:V thật đơn giản nhưng cũng không kém phần... mù mờ, khó hiểu (một phần trong đó là do nhà phát triển game không tiết lộ hoàn toàn cốt truyện). Người chơi được đưa đến thế giới của Tribes vài thế kỷ trước khi các sự kiện trong phần một xảy ra. Lúc này có ba phe (hay còn gọi là "tribe") thường hay xung đột với nhau: Imperials, Children of the Phoenix và Blood Eagle. Trong ba phe này, Imperials được coi là trọng tâm của câu chuyện T:V, cốt truyện chủ yếu xoáy vào nhân vật Julia của Imperial và cuộc truy lùng hung thủ gây nên cái chết của người mẹ trong một cuộc hỗn loạn lúc Julia còn bé.

"BỘ TỘC" NỔI LOẠN

Nếu chỉ đơn giản có vậy thì cốt truyện của T:V chẳng khác gì các game

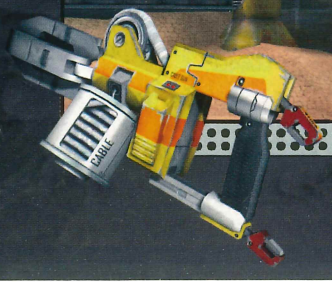
cùng loại và xem ra cũng tầm thường. Nhưng Irrational thì không nghĩ vậy vì họ đã biến nó thành một cách thể hiện mới mẻ: thay vì để cho cốt chuyện đi theo thứ tự từ đầu tới cuối và tập trung vào một phe, một nhân vật thì mọi diễn tiến trong game diễn ra dưới góc nhìn của các nhân vật thuộc các phe khác nhau với các thời điểm xảy ra sự việc khác nhau. Với cách làm như vậy, nội dung của câu truyện sẽ xoay vòng và người chơi sẽ cảm nhận mỗi một lần thay đổi sự kiện là mỗi một lần họ khám phá ra những bí ẩn mới của cốt truyện. Một ý tưởng rất độc đáo và có tính "nổi loạn". Nổi loạn ở đây không hẳn về mặt thể hiện cốt truyện mà còn là lần đầu tiên dòng game Tribes xuất hiện phần chơi đơn. Cần biết rằng Tribes là dòng game chơi mạng (hoàn toàn không có mục chơi đơn). Ý tưởng này được Irrational đưa ra sau khi phân tích một số điểm yếu của dòng game và nhận thấy sự phức tạp trong cách chơi đã phần nào hạn chế các tân binh gia nhập và một phần do mục hướng dẫn (tutorial) của các phiên bản trước còn khá sơ sài, làm cho người chơi không nắm bắt được hết ý đồ của game. Có một số ý kiến cho rằng Irrational nên thực hiện chế độ chơi đơn cho T:V dưới dạng đấu với máy (bot) như Battlefield 1942 hay Unreal Tournament 2004 từng làm. Nhưng studio này cho rằng nếu làm như vậy thì phần cốt truyện của mục chơi đơn sẽ rời rạc, không cuốn hút người chơi và mau nhàm chán. Họ mong muốn với cách thể hiện mới sẽ gây sự chú ý cho các gamer nhiều hơn.

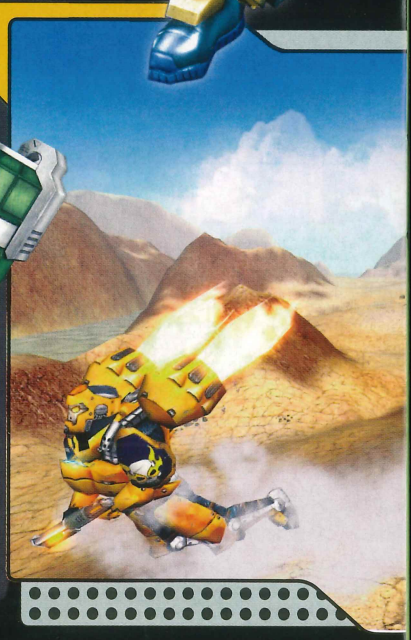
BƯỚC NGOẶT ĐẦY HỒI HỘP

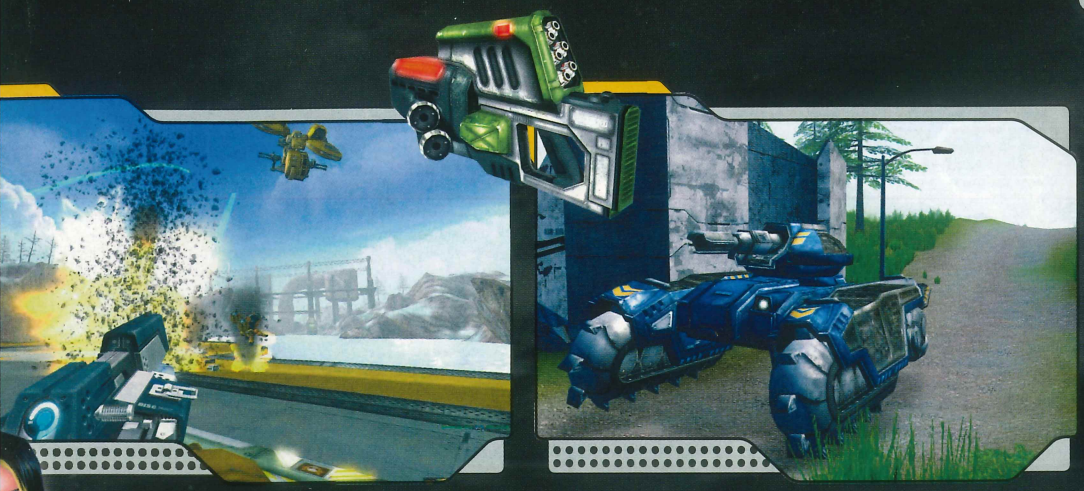
Những thay đổi trên là bước ngoặt quan trọng của dòng game, cộng đồng Tribes khắp nơi đang nóng lòng muốn xem sự thay đổi này ngoạn mục như thế nào, vì hiện thời nhà phát triển vẫn chưa công bố thông tin chi tiết về phần chơi đơn. Nhưng điều mà các tín đồ Tribes quan tâm nhất vẫn là mục chơi mạng truyền thống, họ lo sợ Irrational sẽ đánh mất linh hồn của nó trong cuộc "thay máu" này. Studio này đã trấn an dư luận bằng những cải tiến xem ra rất hấp dẫn. Đầu tiên họ thay đổi toàn bộ mã nguồn của trò chơi bằng engine của Unreal vì sự bất ổn định trong Tribes 2 đã làm cho các nhà phát triển không an tâm. Kế đến, hệ thống vật lý Karma được sử dụng trong hai phiên bản trước đây được thay bằng "đồ chơi" của Havok. Như vậy về mặt đồ họa, T:V chắc chắn sẽ làm hài lòng các fan "khó tính" nhất hiện nay! Quả thực, khi xem qua một số đoạn trailer giới thiệu T:V tại hội chợ E3 vừa qua có thể thấy phần đồ họa của game giống như Unreal Tournament 2004, và về phần hình ảnh của game thì có lẽ không cần phải bàn luận. Vấn đề còn lại duy nhất của đồ họa mà nhiều người vẫn còn thắc mắc là với cấu hình như thế nào sẽ đáp ứng được cho trò chơi? Nhà phát triển vẫn im lặng không có phản hồi, nhưng theo một số nguồn tin có thể cấu hình của game sẽ tương đương hoặc cao hơn Unreal Tournament 2004. Nghe nói để chạy được game, người chơi phải cần ít nhất CPU 2 GHz, 512 RAM và card đồ họa tối thiểu là GeForce4 Ti4200, một cấu hình... "quá đã"!

Hi vọng rằng khi có mặt chính thức, chúng ta sẽ không phải "đau đầu" vì nó.

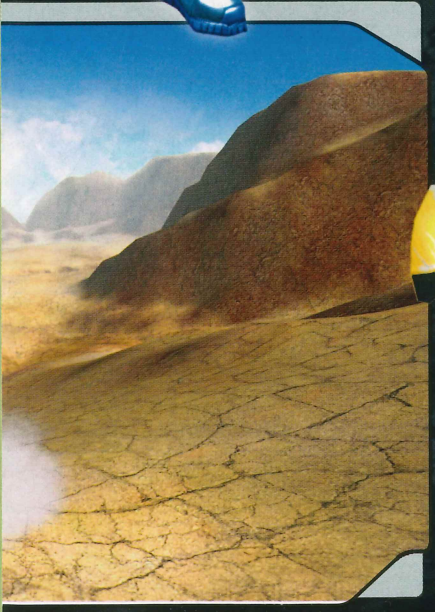
Nhắc đến dòng game Tribes mà không đề cập đến phần chơi mạng quả là thiếu sót lớn. Dòng game này nổi danh nhờ cách chơi mạng "tuy quen nhưng lạ", quen vì những cách thức không mới, lạ vì cách đặt tên "không dụng hàng" với ai. Mỗi một phiên bản lại đổi tên chế độc chơi, đổi những cách thức chơi làm cho người chơi bị "xoay" lòng vòng vì bất ngờ. Còn nhớ trong Tribes xuất







hiện 4 chế độ chơi mạng rất căn bản Capture the Flag (cướp cờ), Capture and Hold (chiếm và giữ điểm), Find and Retrieve (tìm các mục tiêu và thu hồi), Defend and Destroy (Hủy diệt các cứ điểm). Sang tới Tribes 2, số lượng chế độ chơi mạng lên tới... 7 và các thể thức của nó cũng thay đổi theo, đồng thời cách đặt tên cũng "không giống ai". Chẳng hạn Rabbit là chế độ chơi cướp cờ nhưng người chơi không đem về căn cứ và thay vào đó họ giữ lá cờ này càng lâu càng có nhiều điểm. Hay như một "biến thể" khác của cách chơi cướp cờ là Flag Hunters, trong chế độ này mỗi một gamer mang một lá cờ và khi bạn hạ được đối thủ của mình, lá cờ đó sẽ thuộc về bạn chỉ việc mang về căn cứ để tính điểm. Đối với T:V, các nhà làm game hứa hẹn sẽ có thêm nhiều cách chơi mới lạ, mà theo những tiết lộ ban đầu thì hiện có các chế độ như Fuel (một "biến thể" của Flag Hunters), Ball (cách chơi gần giống Bombing Run của UT2004) và Arena (dạng chơi Team Deathmatch). Đặc biệt nhất là chế độ mang tên gọi tạm thời UGM (Unified Game Mode hay còn gọi là Universal Game Mode), người chơi có thể dùng bất cứ bản đồ chơi mạng nào trong T:V và pha trộn các chế độ chơi mình thích mà không cần sửa chữa bản đồ, vì máy sẽ tự hiểu các đối tượng mà người chơi thiết lập. Ví dụ với cách chơi cướp cờ thay vì mục tiêu là lá cờ thì người chơi sẽ đổi nó thành "trái banh" và tự động các phần còn lại máy sẽ hiệu chỉnh cho phù hợp với cách chơi.



ĐỒ NGHỀ CỦA CÁC "BỘ TỘC"

Một trận chiến mà không có sự góp sức của các loại vũ khí thì sẽ không còn là một trận chiến. Số lượng đồ dùng, vũ khí và cả xe cộ trong dòng game thay đổi với tốc độ "chóng mặt": phần một là 9 loại vũ khí, 5 loại đồ dùng cá nhân, 6 loại đồ dùng thiết lập, 3 loại xe; phần hai có 11 loại vũ khí, 6 loại đồ dùng cá nhân, 7 loại đồ dùng thiết lập, 6 loại xe (3 không, 3 bộ). Sang đến phần ba, những con số trên có vẻ "bí ẩn", hiện thời chỉ biết được số lượng xe của T:V vào khoảng 4 loại và một trong số đó đáng chú ý là loại xe Pod (một người lái) khá ngộ nghĩnh, nó không chỉ bay trên không mà còn đi dưới nước được. Irrational cho biết họ sẽ thay đổi một số tính năng của các loại vũ khí, đồ dùng... mới cũng như cũ để cuộc chơi thêm phần sôi động. Chẳng hạn trước đây loại súng bắn tỉa thường dùng năng lượng (dùng hoài không hết đạn) thì hiện nay sẽ chuyển sang dùng đạn để buộc người bắn tỉa phải di chuyển kiếm đạn thay vì chỉ ngồi thụ động một chỗ (ở một số server chơi mạng nếu bạn không "hoạt động" thường xuyên thì chúng sẽ "kick" bạn). Một ví dụ khác là trường hợp mua xe, thay vì trước đây bạn phải tìm chỗ bán đồ, kích hoạt nó và giao dịch thì hiện nay tính năng này sẽ thay bằng các điểm phát sinh (spawn) thuận tiện hơn.

LỜI KẾT

Với nhiều tính năng hấp dẫn và hứa hẹn được lồng trong một "cuộc cách mạng" đầy tham vọng dành cho dòng game Tribes, hi vọng Irrational sẽ tiếp tục phát huy và nâng cao truyền thống của các "bộ tộc" trong Tribes: Vengeance để đáp ứng được sự chờ đợi lâu dài của các fan hâm mộ.

NGUYÊN AN

Lưng hoành biển cả

Vào những tháng cuối năm nay, chúng ta sẽ được thưởng thức một trò chơi mới với đề tài cướp biển do hãng Atari phát hành và Firaxis Games chịu trách nhiệm sản xuất. Đề tài cướp biển trên hệ máy PC không mấy xa lạ đối với người chơi, quả thật khi nhắc đến thì rất nhiều điều để nói. Chẳng hạn về truyền thuyết bất tử của những tay cướp biển bị nguyền rủa hay những kho tàng chôn cất các báu vật bị thất lạc; hoặc về cuộc đời của những kẻ sống tự do nhưng cô độc... Chúng ta có thể dễ dàng kể tên một vài trò tiêu biểu cho thể loại này như: Sea Dogs, Pirates of the Caribbean..., và còn nhiều trò khác nữa khó mà nhớ hết được, nhưng chắc chắn sẽ có thêm tên của trò Sid Meier's Pirates.

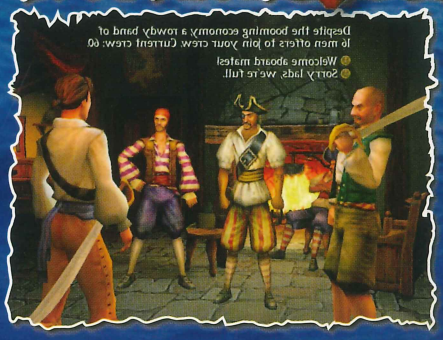
Bí mật gì đã khiến các trò chơi thể loại này ăn khách đến như vậy? Thật ra cũng không có gì ngoài sự tò mò đối với cuộc sống trên biển vẫn còn nhiều điều chưa khám phá, và đã được nhà sản xuất tận dụng để tạo nên một thế giới mới đầy bí hiểm với các tay cướp biển lừng lẫy. Những cuộc chạm trán một mất một còn nơi biển khơi mênh mông đã chôn vùi không biết bao nhiêu mạng người cũng được sử dụng như một điểm nhấn trong một số trò. Bên cạnh đó, kho báu được chôn cất nơi đảo hoang và hơn thế nữa các nơi trú ngụ bí mật của tay cướp biển cũng trở thành đề tài lôi cuốn người chơi trong chuyến thám hiểm những vùng đất mới.

Chính nhờ yếu tố bí mật nhuốm chút huyền thoại mà đề tài cướp biển trở thành điểm tựa cho nhà sản xuất trò chơi tha hồ tưởng tượng và tạo ra các cốt truyện ly kì, hấp dẫn phục vụ ngày càng tốt hơn cho nhu cầu của người chơi.

Sid Meier's Pirates cũng phát triển không nằm ngoài những yếu tố trên. Tuy nhiên trò chơi tỏ ra vượt trội một số trò trước đây nhờ sử dụng công nghệ hoàn toàn mới với sự hỗ trợ đầy đủ của hình ảnh 3D và âm thanh nổi, giúp tăng thêm nét quyến rũ cho trò chơi.

Tích lũy kinh nghiệm từ những trò trước đây, các nhà sản xuất đã tạo nên một cốt truyện hấp dẫn từ các cuộc phiêu lưu giữa biển cả bao la và cuộc đời lênh đênh sông nước đầy rủi ro và chết chóc của các tay cướp biển

Tên Game: Sid Meier's Pirates
Thể loại: Chiến thuật
Sản xuất: Firaxis Games
Phát hành: Atari
Ngày phát hành: 16/11/2004
ESRB: Đang đợi đánh giá
Cấu hình: PIII 600MHz; VGA 32MB; RAM 64MB ; HDD 2.1GB; 3CD



cho đến các cuộc bố ráp bắt bớ để rồi lại tổ chức vượt ngục... Vai trò của người chơi là thủ lĩnh của một nhóm cướp biển, nhờ vận may và kinh nghiệm đi biển của mình mà anh ta đã trở nên nổi tiếng và được ghi vào lịch sử của những tên cướp biển lừng danh một thời ở vùng biển Caribbean vào thế kỷ 17. Trò chơi được bắt đầu từ những ngày đầu tiên làm quen với biển cả của nhân vật, vì thế mọi thứ đều khá lạ lẫm đối với người chơi - từ những việc cơ bản như lái tàu đi khám phá thế giới xung quanh cho đến trao đổi buôn bán tại các bến cảng, các trận chiến một mất một còn của đoàn tàu giữa biển cả mênh mông... Tất cả đã làm nên sự quyến rũ cho trò chơi và chiến thắng sau mỗi trận đấu căng thẳng đều góp phần tăng thêm điểm kinh nghiệm cho nhân vật của bạn. Càng nhiều điểm kinh nghiệm thì mọi việc trước đây gây khó khăn cho bạn nay càng trở nên dễ dàng hơn, cho phép bạn làm được những việc lớn hơn như chinh phục con tàu to lớn mà trước đây là điều không tưởng.

Bên cạnh đó, thám hiểm những hòn đảo hoang dã trong đại dương cũng hứa hẹn mang đến cho người chơi nhiều điều bất ngờ, biết đâu bạn sẽ tìm thấy một kho báu bí mật của tên cướp biển nào đó đã chôn giấu trước đây.

Sid Meier's Pirates được xây dựng theo kiểu cốt truyện mở, vì thế người chơi có thể lựa chọn cách sống cũng như chấp nhận hoặc từ chối bất kỳ nhiệm vụ nào. Nhưng hãy thận trọng với từng quyết định của bạn vì nó ảnh hưởng trực tiếp đến tương lai của nhân vật trong trò chơi. Tất cả khoảng 27 loại thuyền mà bạn có thể sử dụng trong trò chơi đều cho phép nâng cấp hoặc thay đổi các bộ phận chính trên thuyền như súng, mạn thuyền... để chiến thuyền của bạn chắc chắn hơn. Cách chiến đấu trên tàu cũng tương tự, tức là bạn có thể sử dụng sức mạnh của những khẩu đại bác để nhấn chìm đối phương từ xa, hoặc sử dụng các kỹ năng của nhân vật chính trong các trận đấu tay đôi để chiếm lấy thuyền của đối phương với mức thiệt hại thấp nhất. Nhân vật chính do bạn điều khiển sẽ trở thành người tốt nếu phục vụ cho chính quyền của các cảng mà anh ta dừng chân, hoặc anh ta có thể trở thành kẻ bị truy đuổi nếu tự tiện tấn công vô tội vạ những con thuyền của thương buôn hay mang cờ hiệu của các quốc gia khác, tất cả đều nằm trong sự quyết định của bạn.

Người hùng của trò chơi không chỉ đơn thuần lái tàu rong ruổi để săn đuổi con mồi, dùng kĩ năng của mình giúp con thuyền vượt qua bão tố hay trốn chạy kẻ thù nguy hiểm, mà còn dừng chân ở các cảng biển để nâng cấp tàu, buôn bán trao đổi hay nghe các tin tức và nhận nhiệm vụ mới. Bạn cũng có thể săn tìm kho báu từ những mảnh bản đồ rời rạc hay cố công đào bới trước sự canh phòng nghiêm ngặt của vô số lính canh...

Nhìn chung sau loạt trò khá nổi tiếng và thành công khi lấy đề tài về cướp biển là Sea Dogs, Pirates of the Caribbean thì Sid Meier's Pirates là trò chơi cùng thể loại đã thừa hưởng được ưu điểm của những trò chơi trước và từ đó phát triển thêm để đạt được sự hấp dẫn riêng. Cách điều khiển và hình thức giao tiếp giữa các nhân vật không có gì khác biệt nhiều tuy cách vẽ nhân vật thì tỏ ra hài hước và cách điệu hơn nhiều. Chúng ta hãy chờ đợi và hy vọng trò chơi sẽ không làm những người hâm mộ thể loại hải tặc bị thất vọng.

ĐẶNG THANH

CAESAR III

ĐẾ CHẾ HÙNG MẠNH

CAESAR III	
PHÁT HÀNH	Sierra Entertainment
PHÁT TRIỂN	Impressions Games
THỂ LOẠI	Mô phỏng xây dựng
NGÀY PHÁT HÀNH	30/09/1998
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
CẤU HÌNH	P133 MHz trở lên; 32 MB RAM; VGA: 4 MB; HDD: 150 MB; Windows 98SE/XP

Sau khi đàn áp cuộc khởi nghĩa Xpactacút, ở La Mã xuất hiện chính quyền tay ba lần thứ nhất. Đó là Cratxut, Pompê và Caesar. Năm 54BC (trước Công nguyên), Cratxút bị tử trận trong khi đánh nhau ở phương Đông. Pompê tìm cách trừ khử Caesar để độc chiếm chính quyền nhưng thất bại và phải chạy sang phía Đông. Năm 45BC, sau khi đánh bại mọi thế lực chống đối ở phương Đông, Caesar kéo đoàn quân chiến thắng trở về và trở thành người đứng đầu nhà nước La Mã. Hãng Sierra Entertainment đã thiết kế và phát hành Caesar III để tái hiện lại đất nước La Mã hưng thịnh dưới bàn tay trị vì của nhà độc tài Caesar. Caesar III chính thức ra mắt người chơi vào ngày 30/09/1998.

NỘI DUNG

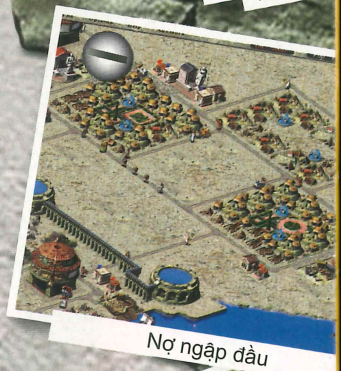
Bạn sẽ bắt đầu đi vào công việc xây dựng và quản lý ở La Mã với một nhiệm vụ hết sức nhẹ nhàng: đạt đủ 150 dân và một số nhà cửa. Bạn sẽ phải trải qua nhiều nhiệm vụ với mức độ khó được nâng dần lên. Dĩ nhiên, sau mỗi lần hoàn thành nhiệm vụ, bạn sẽ được Caesar khen thưởng và thăng chức. Khi bắt đầu mỗi nhiệm vụ, bạn sẽ nhận được một bảng thông điệp với danh sách những mục tiêu cần đạt được và một số lời chỉ dẫn. Tuy nhiên, những lời chỉ dẫn này chỉ đến với bạn ở những nhiệm vụ đầu tiên. Nhiệm vụ của game được chia thành hai phần rõ rệt: hòa bình và chiến tranh.

Để có thể xây dựng và quản lý một thành phố thịnh vượng, trước hết, bạn hãy tìm hiểu bảng công cụ phía bên phải màn hình. Trên bảng công cụ, hiện diện một bản đồ thu nhỏ của vùng đất mà bạn đang cai quản. Mọi chi tiết nhà cửa, ruộng vườn... sẽ được thể hiện trên bản đồ này với các màu sắc khác nhau giúp bạn dễ dàng phân biệt. Phía dưới bảng công cụ này, bạn sẽ thấy 12 biểu tượng như nhà cửa, y tế, giải trí... Từ những biểu tượng đó, bạn sẽ tìm ra những thứ mình phải xây trong quá trình xây dựng và quản lý thành phố. Một chi tiết cuối cùng mà bạn cần đặc biệt quan tâm trên bảng công cụ này là hai icon nằm ngay phía dưới tấm bản đồ thu nhỏ. Khi click vào icon bên phải, trước mắt bạn sẽ là bản đồ của toàn nước La Mã. Trên đó hiện diện thành phố mà bạn đang quản lý cũng như những thành phố mà bạn có thể trao đổi, buôn bán hàng hóa với họ. Click icon bên trái, danh sách những hàng hóa mà bạn đang sở hữu hay buôn bán sẽ được liệt kê một cách chi tiết từ số lượng đến giá cả.

"NGƯỜI DÂN LÀ THƯỢNG ĐẾ"

Ở bất cứ nơi nào trên thế giới, vào bất kỳ thời đại nào, nhà cầm quyền phải luôn quan tâm đến đời sống của dân chúng vì họ chính là nguồn lực cần thiết cho sự phát triển và tồn tại của thành phố. Người dân La Mã cổ đại khao nhau kéo tới định cư ở thành phố của bạn với suy nghĩ sẽ tìm được một chỗ ở tốt và một việc làm thích hợp. Vì vậy, trước hết, bạn hãy cung cấp cho họ những chỗ ở thật thoải mái với đầy đủ các yếu tố cần phải có trong đời sống như giải trí, an ninh, sửa chữa, y tế... Bạn có thể tự do lựa chọn khu đất nào để xây nhà ở và có thể xây bao nhiêu nhà tùy thích. Một khi nhà cửa đã được dựng nên, bạn sẽ thấy dân chúng từ đâu kéo đến ồ ạt và tự chọn lấy nhà của mình mà không cần bạn phải sắp xếp hay giới thiệu gì cả! Tuy nhiên, khu nhà nào bạn xây trước thì dân chúng sẽ định cư ở đó trước, nhưng nhớ rằng đã có nhà cửa thì phải có đường đi đấy nhé! Yếu tố đầu tiên và cũng là tối cần thiết mà bạn phải cung cấp cho người dân là nước. Con người có thể nhịn đói trong nhiều ngày nhưng không ai có thể nhịn khát suốt một ngày cả! Ở phần này, bạn sẽ khám phá ra hệ thống thủy lợi của nước La Mã cổ xưa cũng khá đa dạng. Những giếng nước, vòi phun nước, những bồn chứa nước phải được sắp đặt sao cho thật hợp lý để mọi nhà đều có nước dùng. Nếu không có nước, khu nhà ở trong thành phố không thể nào phát triển và điều này sẽ ảnh hưởng đến sự đi lên của thành phố. Yếu tố cần lưu tâm thứ hai là tình hình an ninh và hỏa hoạn trong thành phố của bạn phải luôn trong tình trạng đảm bảo 24/24. Các nhân viên cứu hỏa và thợ sửa chữa sẽ đi vòng quanh khắp thành phố để ngăn chặn hỏa hoạn và hư hỏng nhà cửa. Tuy nhiên, đôi khi một số hộ dân trong thành phố sẽ không được họ ghé thăm vì tuyến đường mà họ đi không phải là theo từng khu nhà, mà là đi bất cứ con đường nào theo ý họ. Vì vậy, bạn hãy suy nghĩ thật kỹ trước khi quyết

Những d


Nợ ngập đầu

Mùa thu hoạch đến rồ

Bồn chứa nước của thành phố

hà tắm công cộng

đài của các vị thần

định nên đặt trụ sở chữa cháy và văn phòng sửa chữa nhà cửa ở đâu trong khu nhà ở nhé! Ngoài ra, dân chúng của bạn còn cần thêm tiệm cắt tóc, bác sĩ, bệnh viện... đây cũng là những chi tiết cần sắp đặt một cách hợp lý trong thành phố. Hãy chú ý đến sở thích của những người La Mã: họ rất thích tắm đấy! Nếu không có những nhà tắm công cộng gần nhà, họ sẽ la ầm lên cho mà xem và không chừng họ sẽ bỏ thành phố của bạn mà đi!

Một điểm lôi cuốn của Caesar III là phần giải trí cho dân chúng. Trong phần này, bạn sẽ hiểu rõ và hiểu thêm những trò tiêu khiển của người La Mã thời xưa như thế nào. Đó là những nhà hát, những trường dạy sư tử, những giảng đường dạy nghệ sĩ... Thú vui lớn nhất của người La Mã là sau mỗi ngày, mỗi tuần làm việc căng thẳng, họ có thể cùng nhau kéo đến đấu trường xem những trận đấu đầy gay go, hấp dẫn giữa các đấu sĩ. Một khi thành phố của bạn có sự hiện diện của đấu trường, tinh thần của người dân sẽ hưng phấn hơn và dĩ nhiên, họ cũng làm việc hăng say hơn.

Tín ngưỡng là phần không thể không có ở bất cứ nơi đâu có sự hiện diện của con người. Trong Caesar III, với tư cách là người quản lý thành phố, bạn phải thay mặt dân chúng cúng tế các vị thần và tổ chức lễ hội cho họ. Có tất cả 5 vị thần mà bạn cần phải thờ cúng, đó là: nữ thần Ceres - vị thần của ngũ cốc và bảo vệ mùa màng; Neptune - vị thần của biển cả; Mercury - vị thần thương mại; Mars - vị thần chiến tranh và Venus - nữ thần tình yêu và sắc đẹp. Đây là một trong những nhiệm vụ rất quan trọng mà bạn phải luôn luôn lưu tâm đến, nếu không, thành phố và dân chúng của bạn sẽ gặp đại họa đấy! Nếu được tổ chức lễ hội đều đặn, các vị thần sẽ rất hài lòng, điều này được thể hiện qua thái độ của họ đối với thành phố, chẳng hạn như những lời chúc lành cho thành phố hay lời hứa cho một vụ mùa bội thu... Tuy nhiên, các vị thần này cũng thật khó chiều, bạn phải thật uyển chuyển trong việc thờ cúng để không làm phật lòng bất cứ vị thần nào cả! Tôi khuyên bạn nên thật công bằng trong việc thờ cúng cũng như xây dựng đền đài cho các vị thần này nhé!

CÔNG NÔNG NGHIỆP VÀ THƯƠNG MẠI

Việc quản lý công nông nghiệp cũng sẽ gây cho bạn không ít khó khăn khi chơi game. Với hàng loạt ngành nghề phải xây dựng như dệt vải, làm dầu ô- liu, đánh bắt cá, rèn sắt, đúc đồng, chế tạo vũ khí,... có khi bạn phải xoay vòng như chong chóng để có thể cáng đáng hết mọi chuyện.

Nông nghiệp của Caesar III khá đặc sắc với những nông phẩm khá đa dạng. Tùy vào từng nhiệm vụ được giao, game sẽ giao cho bạn canh tác nông phẩm gì. Tất cả những nông phẩm được làm ra vừa là thức ăn và nguyên liệu chế biến, vừa là hàng hóa để trao đổi buôn bán với các thành phố khác. Trước khi buôn bán để kiếm tiền nâng cao kinh tế của thành phố mình, bạn phải đảm bảo dân chúng của mình đủ ăn, đủ dùng. Cần có những kho chứa thức ăn và chợ để phân phát thức ăn cho mọi người, mọi nhà. Để làm an lòng người dân, kho chứa thức ăn của bạn phải luôn đầy ắp thức ăn và chợ phải luôn có người làm việc để dân chúng không bị đói. Chợ vừa là nơi cung cấp thức ăn, vừa là nơi cung cấp những vật dụng cần thiết cho người dân như đồ gốm, bàn ghế, vải vóc,.. Vì vậy, hãy đặt chợ ở những nơi vừa thuận tiện cho việc lấy thức ăn, vừa gần với khu nhà dân. Bạn sẽ thật thích khi thấy hình ảnh những phụ nữ đội thức ăn, hàng hóa đem phân phát đến từng nhà, và lập tức, những nơi này sẽ được nâng cấp lên. Một khi bạn được nữ thần Ceres phù hộ, ruộng vườn của bạn sẽ đơm hoa kết trái nhanh như thổi, những nông phẩm mà bạn thu hoạch được chất đầy kho! Công nghiệp của người La Mã cũng thật đa dạng. Bạn sẽ làm quen với những lò gốm, những mỏ khai thác đá, khai thác đồng, những lò rèn vũ khí... Tôi thực sự được mở mang kiến thức, hiểu biết hơn về đất nước La Mã khi được tìm hiểu một cách gần gũi như thế. Những sản phẩm công nghiệp là những hàng hóa có giá nhất, giúp nền kinh tế của thành phố bạn phát lên nhanh nhất và cũng sẽ giúp bạn trả nợ cho Caesar nhanh nhất nếu có lỡ thiếu nợ ông ta! Trong phần thương mại, bạn không có quyền quyết định ai sẽ là đối tác của mình, họ sẽ tự tìm đến bạn. Hãy click vào thành phố nào mà họ đề nghị buôn bán với bạn, tìm hiểu xem ta cần gì ở họ và họ cần gì ở ta trước khi quyết định có nên ký kết hợp đồng mua bán với họ hay không. Vì mỗi hợp đồng buôn bán mà bạn ký sẽ lấy đi của bạn không ít tiền. Bạn có thể điều chỉnh số lượng hàng bán ra và cũng có thể trữ hàng không cho dân chúng dùng trong trường hợp cần cống nạp cho Caesar một mặt hàng nào đó. Tôi xin lưu ý với bạn rằng hãy chỉ dự trữ (stockpile) hàng hóa khi cần cống nạp thôi nhé, hãy nhớ mở cửa kho lại ngay lập tức khi đã hoàn thành, vì nếu bạn quên mở cửa kho cho hàng hóa đó trở lại cho dân chúng thì điều không hay chắc chắn sẽ xảy ra.

Vũ khí, hàng hóa có giá nhất

Đấu trường đầy sức thu hút

Tìm kiếm đối tác

Các vị thần La Mã

Công nông nghiệp và thương mại sẽ quyết định nền kinh tế của thành phố, vì vậy, bạn hãy thật bản lĩnh trong việc điều phối hàng hóa, cũng như việc trao đổi buôn bán với các thành phố khác. Dù bạn có thật sự muốn nâng cao kinh tế hay chỉ cần hoàn thành nhiệm vụ một cách nhanh nhất, hãy luôn quan tâm đến nhu cầu của người dân, hãy để họ là những người đầu tiên được hưởng thành quả lao động của mình.

MỘT VÀI LƯU Ý

Một khi đã bắt tay vào những nhiệm vụ trong Caesar III, bạn phải lập ra trong đầu mình những kế hoạch xây dựng thật hoàn chỉnh, ít ra là trong mắt bạn. Địa thế của khu dân cư phải được đặt nơi trung tâm thành phố, nơi thuận tiện nhất cho mọi sinh hoạt trong cuộc sống của người dân. Bạn không nên xây dựng khu công nghiệp, nông nghiệp ngay sát nhà ở của dân chúng, không ai thích ở gần những khu ồn ào và ô nhiễm cả! Bạn có thể làm giảm bớt sự ảnh hưởng của các khu công nghiệp cũng như nâng cấp và làm đẹp hơn khu dân cư của mình bằng cây xanh. Hãy nhớ: cuộc sống của người dân lệ thuộc vào bạn và bạn cũng lệ thuộc vào họ để hoàn thành nhiệm vụ của mình một cách xuất sắc nhất.

Caesar III có một nhược điểm về đường đi của các nhân công. Tôi chẳng hiểu sao những người ở chợ lại không bao giờ lấy thức ăn ở những nhà kho gần chợ, mà lại thích đi tới những nhà kho ở xa tuy miệng vẫn luôn than vãn sao mà đường xa thế! Và cũng thật bực mình khi luôn nhận được những thông báo cháy nhà, sập nhà ở khắp mọi nơi. Tôi đã từng phải bó tay trước những tình trạng trên, buồn vô cùng khi nhìn thấy thành phố của mình lâm vào cảnh như vậy! Nhưng bạn đừng lo, để giải quyết những tình trạng trên cũng không phải là khó. Trước hết, nhà kho cần xây xa các khu chợ, nếu không, bạn có thể lừa người ở chợ bằng những con đường ngoằn ngoèo, dài hơn đường bình thường, dù các nhà kho ở gần đấy! Sau nữa, hãy xây thật nhiều trạm cứu hỏa, sở sửa chữa, ít nhất là mỗi khu nhà có hai trạm cứu hỏa và 1 sở sửa chữa. Chỉ bằng cách đó, bạn mới có thể bảo vệ an toàn cho thành phố của mình.

Trên bảng công cụ có một phương tiện rất hay giúp bạn nắm rõ tình hình chi tiết của từng căn nhà, từng lò gốm... Hãy click vào icon Overall và chọn lấy lĩnh vực bạn cần kiểm tra. Bạn sẽ thấy toàn bộ thành phố biến mất, chỉ còn lại trước mắt bạn những ô vuông với những cột cao thấp khác nhau. Đó chính là cột báo hiệu cho bạn biết chính xác căn nhà đó đang đủ hay thiếu trong lĩnh vực mà bạn chọn. Bạn sẽ hiểu rõ hơn về icon này khi tận mắt nhìn thấy nó, hãy tự khám phá nhé!

ĐẶC SẮC VÀ NHƯỢC ĐIỂM

Caesar III được tạo nên từ những hình ảnh thật đẹp và sống động, giúp cho bạn hiểu về đất nước và con người La Mã cổ đại, tuy chưa thật sự thỏa mãn lắm. Hình ảnh của những thửa ruộng khi vào mùa thu hoạch đẹp vô cùng, bạn sẽ thật sự cảm thấy vui sướng như chính tay mình đã làm ra chúng vậy. Âm thanh trong game thể hiện được thái độ cũng như không khí của người dân, của thành phố. Tim bạn sẽ rộn ràng khi lễ hội đến và bạn sẽ háo hức cùng dân chúng dõi theo từng trận giác đấu nơi đấu trường La Mã nổi tiếng kia trong tiếng hò reo cổ vũ khắp nơi. Lời khen, tiếng chê của bất cứ người nào khi bạn click vào họ sẽ làm bạn cảm thấy tự hào hay phải nhìn lại mình với tư cách là người quản lý thành phố. Giọng tiếng Anh khá chuẩn trong game sẽ giúp bạn nhiều trong việc luyện nghe và học từ ngữ. Game còn nổi bật với sự đa dạng của công, nông nghiệp, cũng như giải trí của người La Mã. Tôi đặc biệt thích thú khi thấy xuất hiện việc chăn nuôi những chú heo trong nông nghiệp. Trông chúng thật vui mắt!

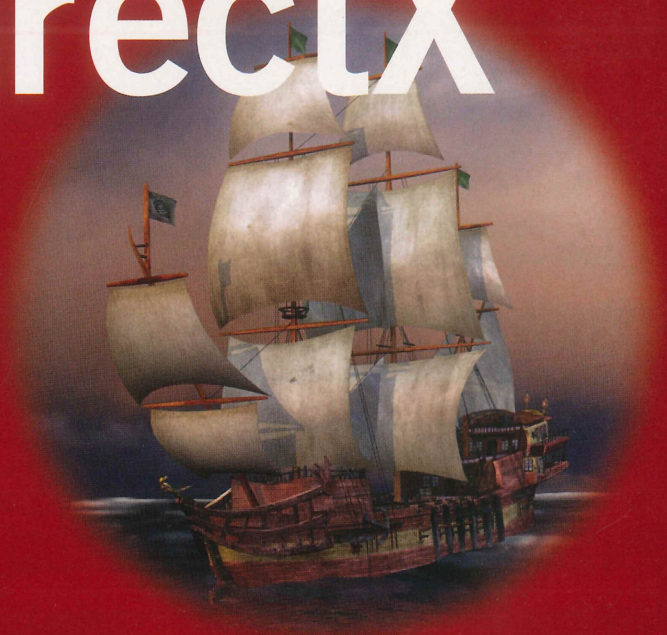
Nếu bạn chọn nhiệm vụ trong phần chiến tranh, phần quân đội mà game cung cấp có thể làm cho bạn nản lòng đấy! Bạn sẽ có trong tay những lính bộ binh, những cung thủ cũng như những binh mã dũng mãnh nhất, sẵn sàng đánh bại mọi kẻ thù đang rình rập. Tuy nhiên, tôi đã phải từ bỏ nhiệm vụ này. Có lẽ do tôi không có tài điều binh khiển tướng hay do game thật sự muốn biến người chơi thành Caesar thật sự khi luôn đưa ra những tình huống quá khó khăn. Quân giặc kéo đến như vũ bão làm cho bạn không kịp xoay sở, thậm chí dù trong tay bạn đang có những đội quân tinh nhuệ nhất nhưng chỉ là "trứng chọi đá" khi kẻ xâm lược lại là binh mã của Caesar! Một điểm hơi khó chấp nhận trong game là đôi khi có nhiều nơi đang thiếu nhân công trầm trọng thì có những ngành theo tôi nghĩ, không cần phải có nhiều nhân công như thế! Thêm vào đó, dường như đúng với câu " nghèo còn mắc cái eo", có những lúc bạn đang nợ ngập đầu thì nhân công thiếu thốn, thức ăn không còn, dân chúng bỏ đi, cháy nhà, bệnh dịch ập đến trên đầu bạn. Vì vậy, hãy chuẩn bị cho mình một bản lĩnh của người lãnh đạo để sẵn sàng đối đầu với mọi việc khi muốn làm Caesar! Nhược điểm cuối cùng của game là phải cùng lúc thờ cúng quá nhiều thần. Việc này khiến cho bạn đôi khi xoay sở không kịp và bạn sẽ phải gánh chịu hậu quả không nhỏ chút nào!

KẾT LUẬN

Caesar III tuy vẫn mang bên mình không ít nhược điểm nhưng vẫn luôn đầy sức hút và xứng đáng là "đàn anh" của những Cleopatra, Pharaoh, Zeus, Poseido... sau này. Nếu bạn là fan trung thành của thể loại game xây dựng, nếu bạn luôn mong muốn sẽ trở thành nhà quản lý, người lãnh đạo tài ba thì Caesar III được thiết kế dành cho bạn đấy! Đừng ngại những khó khăn, đừng ngại những rắc rối, hãy bước vào đất nước La Mã những năm trước Công nguyên, biết đâu bạn chính là Caesar - vị vua tài giỏi mà người dân La Mã thời bấy giờ đang tìm kiếm. Chúc bạn thành công!

NGỌC LAN
NGOC.LAN@BUT-TRE.COM

Trò chơi máy tính & DirectX



Game máy tính không còn mang ý nghĩa giải trí thuần túy như game trên các hệ máy khác. Ngoài đòi hỏi tính nhạy bén và khả năng tư duy chiến thuật, game còn đòi hỏi người chơi phải có một vốn kiến thức tối thiểu về phần cứng cũng như phần mềm để có thể cài đặt, vận hành và giải quyết sự cố. Mối quan hệ giữa trò chơi và phiên bản DirectX là vấn đề được khá nhiều bạn đọc đặt câu hỏi với chúng tôi. Trong số đó, câu hỏi của bạn Phan Thành Sơn (phandangvuonghan@yahoo.ca) khá tiêu biểu.

"Nhân đọc bài viết "Chọn card đồ hoạ - Không phải dễ" trên Thế Giới Vi Tính Chuyên San game & Giải Trí 06/2004, tôi rất quan tâm đến vấn đề mà người viết đặt ra vì hiện tại tôi đang dự định nâng cấp card đồ họa để chơi game.

Để chơi được hầu hết các game hiện nay thì card đồ hoạ phải thích hợp, tôi hiểu điều này nhưng tôi không biết phải chọn loại card nào cho thích hợp. Cấu hình máy tính của tôi như sau: Windows XP SP1 Pro. (Vietnamese Locale CP 1258), CPU Intel Pentium 4 1,5 GHz, 512MB. RAM, đĩa cứng 40 GB, AGP 4X và card đồ họa NVIDIA GeForce2 MX 100/200.

Tôi cũng quan tâm đến gợi ý của tác giả bài viết là nếu có dưới 200 USD thì nên chọn GeForce4 Ti 4200, Tôi đang phân vân vì không hiểu lắm về DirectX nên không biết phải lựa chọn như thế nào cho phù hợp với nhu cầu chơi game của mình. Rất mong nhận được sự hướng dẫn của bạn. Cám ơn bạn..."

Rất cám ơn bạn đã quan tâm đến tạp chí của chúng tôi!

Một bài viết khoảng vài trang giấy khó có thể bao quát hết yêu cầu cụ thể của từng người dùng. Do đó, thắc mắc của bạn không nằm ngoài dự đoán của chúng tôi và tất nhiên, chúng tôi rất sẵn lòng giúp bạn!

Nhu cầu trang bị card tăng tốc 3D của bạn đã rõ ràng và có lẽ số tiền bạn dự định đầu tư là dưới 200 USD? Với cấu hình máy tính như bạn đã nêu thì một card tăng tốc 3 chiều có tầm giá khoảng 170 USD là thích hợp nhất để có thể chơi tốt các game hiện nay. Cụ thể, bạn nên quan tâm đến các bo mạch sử dụng bộ xử lý đồ họa ATI Radeon 9600XT. Bởi vì chúng hỗ trợ đầy đủ từ phần cứng phiên bản DirectX 9 nên bạn có thể yên tâm chơi hầu hết các game **phổ biến hiện nay. Đến đây, tôi xin giải thích một cách đơn giản về DirectX, vấn đề bạn đang "phân vân".**

Hầu hết các trò chơi máy tính phổ biến hiện nay đều được xây dựng trên 2 thư viện đồ họa chính là DirectX và OpenGL. Nhưng có vẻ các game trên nền tảng DirectX của Microsoft đông đảo hơn. Do đó, thuật ngữ DirectX xuất hiện khá nhiều khi mọi người bàn về đồ họa máy tính, đặc biệt trò chơi máy tính. Hiện nay, phiên bản mới nhất của DirectX là DirectX 9. Bạn sẽ dễ dàng nhận ra khi cài đặt các trò chơi mới, chúng đều yêu cầu ta phải cài phiên bản Microsoft DirectX 9.

Vậy ý nghĩa của việc card đồ họa hỗ trợ DirectX phiên bản này hay phiên bản kia là thế nào? Có thể chia các game hiện nay ra thành 2 "đời" game: game DirectX 8 trở xuống và một số game DirectX 9 mới như Splinter Cell Pandora Tomorrow, Prince Of Persia: The Sand Of Time, Far Cry... Với các game DirectX 8 trở xuống thì không có gì vướng mắc nhưng với các game DirectX 9, bạn sẽ gặp phải trường hợp game không chạy.

Đối với hệ thống máy tính trung bình, lý do không chơi được một số game DirectX 9 phổ biến là do card màn hình không đáp ứng

đủ yêu cầu của trò chơi. Ví dụ, trò chơi yêu cầu card đồ họa hỗ trợ DirectX 9 nhưng card bạn đang dùng lại chỉ hỗ trợ đến DirectX 7 (card sử dụng GPU NVIDIA Geforce 4 MX hay ATI Radeon 7500 trở xuống).

Bên cạnh đó, các card hỗ trợ DirectX 8 như NVIDIA Geforce 4 Ti 4200 hay ATI Radeon 8500 vẫn có thể chạy được các game thuần DirectX 9. Tuy nhiên, tốc độ xử lý chậm và chất lượng không bằng khi chơi trên card hỗ trợ DirectX 9 đầy đủ.

CHÍ TÂM
CHI.TAM@BUT-TRE.COM

ATI

Bộ xử lý đồ họa	Tần số		Bộ nhớ		
	Nhân (MHz)	Bộ nhớ (MHz)	Loại	Bus (bit)	Băng thông (GB/s)
Không hỗ trợ đầy đủ DirectX từ phần cứng					
3D Rage	-	-	-	-	-
3D Rage II	-	83	SDR	-	0,7
DirectX 6.0					
3D Rage Pro	75	100	SDR	64	0,8
Rage 128	103	103	SDR	128	1,7
Rage 128 Pro	125	143	SDR	128	2,3
Rage Fury MAXX	135	155	SDR	128	2,5
DirectX 7.0					
Radeon SDR	166	166	SDR	128	2,7
Radeon DDR	183	183	DDR	128	3,0
Radeon LE	148	148	DDR	128	2,4
Radeon VE	183	183	DDR	64	1,5
Radeon 7000 PCI	166	166	DDR	64	2,7
Radeon 7000 AGP	183	183	DDR	64	2,9
Radeon 7200	183	183	DDR	128	2,9
Radeon 7500LE	250	180	DDR	128	5,8
Radeon 7500	290	230	DDR	128	7,4
AIW Radeon 7500	250	166	DDR	128	5,3
DirectX 8.0					
Radeon 8500	275	275	DDR	128	8,8
AIW Radeon 8500	275	275	DDR	128	8,8
Radeon 8500 LE	250	250	DDR	128	8,0
Radeon 9000 IGP	-	-	DDR	128	-
Radeon 9000	250	200	DDR	128	6,4
Radeon 9000 Pro	275	275	DDR	128	8,8
AIW Radeon 9000 Pro	275	275	DDR	128	8,8
Radeon 9100 IGP	-	-	DDR	64	-
Radeon 9100 Pro IGP	300	200	DDR	128	6,4
Radeon 9100	250	250	DDR	128	8,0
Radeon 9200 SE	200	166	DDR	64	2,7
Radeon 9200	250	200	DDR	128	6,4
AIW Radeon 9200	250	200	DDR	128	6,4
Radeon 9200 Pro	300	300	DDR	128	9,6
DirectX 9.0					
Radeon 9500 "I"	275	270	DDR	128	8,6
Radeon 9500 "L"	275	270	DDR	256	17,3
Radeon 9500 Pro	275	270	DDR	128	8,6
Radeon 9550 SE	250	200	DDR	64	3,2
Radeon 9550	250	200	DDR	128	6,4
Radeon 9600 SE	325	200	DDR	64	3,2
Radeon 9600	325	200	DDR	128	6,4
Radeon 9600 Pro	400	300	DDR	128	9,6
AIW Radeon 9600 Pro	400	325	DDR	128	10,4
Radeon 9600XT	500	300	DDR	128	9,6
AIW Radeon 9600XT	525	325	DDR	128	10,4
Radeon 9700	275	270	DDR	256	17,3
Radeon 9700 Pro	325	310	DDR	256	19,8
AIW Radeon 9700 Pro	325	310	DDR	256	19,8
Radeon 9800 SE 128	325	250-300	DDR	128	8,0-9,6
Radeon 9800 SE 256	380	300-340	DDR	256	19,2-21,8
Radeon 9800	325	290	DDR	256	18,6
Radeon 9800 Pro 128	380	-	DDR	128	-
Radeon 9800 Pro 128MB	380	340	DDR	256	21,8
Radeon 9800 Pro 256MB	380	340-350	DDR II	256	21,8-22,4
AIW Radeon 9800 Pro	380	340	DDR	256	21,8
Radeon 9800XT	412	365	DDR	256	23,4
Radeon X300	325	200	DDR	128	6,4
Radeon X300 SE	325	200	DDR	64	3,2
Radeon X600 Pro	400	300	DDR	128	9,6
Radeon X600 XT	500	370	DDR	128	11,8
Radeon X800 SE	450	400	DDR	128	12,8
Radeon X800 Pro	475	475	GDDR3	256	30,4
Radeon X800 XT	500	500	GDDR3	256	32,0
Radeon X880 XT PCIe	500	500	GDDR3	256	32,0
Radeon X800 XT PE	520	560	GDDR3	256	35,8

SDR: Synchronous DRAM (SDRAM). DDR: Double Data Rate SDRAM. GDDR: Graphic DDR.

GAME BOY ADVANCE SP **Máy chơi game bỏ túi được ưa chuộng nhất thế giới**

- Kiểu dáng nhỏ gọn chắc chắn
- Pin sạc Li-ion thời gian sử dụng từ 10-18h
- Bộ vi xử lý RISC 32 bit mạnh mẽ
- Đèn chiếu sáng thiết kế sẵn
- Các vỏ mẫu thời trang ấn tượng
- Tương thích với tất cả các game GBC, GBA, NES..
- Rất nhiều phụ kiện với tính năng độc đáo..

XgFlash - Play GBA your way!

- Ghi file game để chạy trên GBA
- Lưu trực tiếp các save game
- Chơi mp3, movie, xem ảnh, e-book..
- Chạy phần mềm với HĐH Pogo System
- Tương thích với GBA và GBA Sp

Movie Player

AV Adapter

Game Hunter

Hand Grip

4-Player Link

Memory Card

GBA Light

TV Tuner for GBA Sp

Solar Charger for GBA Sp

Digital Camera for GBA Sp

Winding Charger for GBA Sp

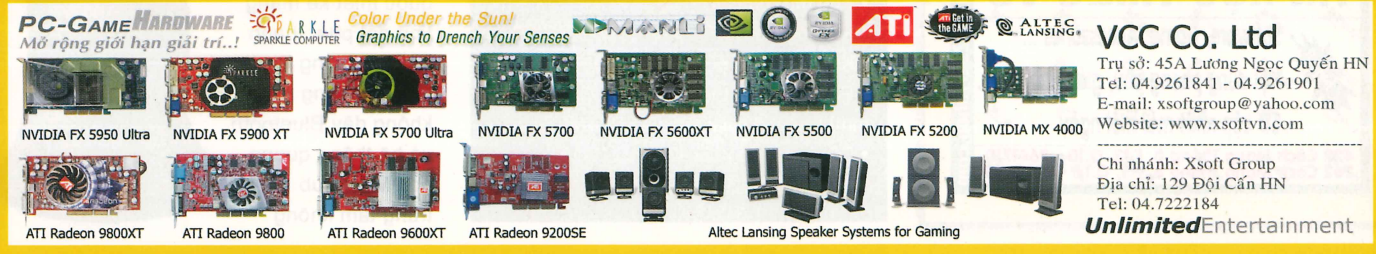
VCC Co. Ltd
Trụ sở: 45A Lương Ngọc Quyến HN
Tel: 04.9261841 - 04.9261901
E-mail: xsoftgroup@yahoo.com
Website: www.xsoftvn.com

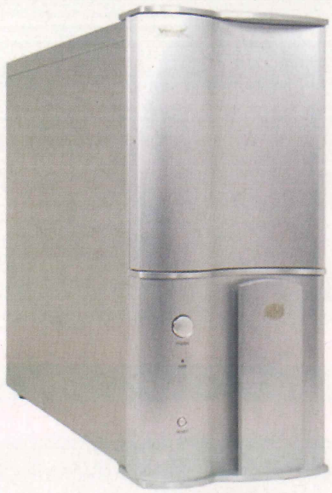
Chi nhánh: Xsoft Group
Địa chỉ: 129 Đội Cấn HN
Tel: 04.7222184

UnlimitedEntertainment

NVIDIA

Bộ xử lý đồ họa	Tần số		Bộ nhớ		
	Nhân (MHz)	Bộ nhớ (MHz)	Loại	Bus (bit)	Băng thông (GB/s)
Không hỗ trợ đầy đủ DirectX từ phần cứng					
RIVA 128/ 128ZX	100	100	SDR	128	1,6
DirectX 6.0					
RIVA TNT	90	110	SDR	128	1,8
RIVA TNT2	125	150	SDR	128	2,4
RIVA TNT2 Vanta	100	125	SDR	64	1,0
RIVA TNT2 Vanta LT	80	100	SDR	64	0,8
RIVA TNT2 M64	125	166	SDR	64	1,3
RIVA TNT2 Pro	143	166	SDR	128	2,7
RIVA TNT2 Ultra	150	183	SDR	128	2,9
DirectX 7.0					
GeForce SDR	120	166	SDR	128	2,7
GeForce DDR	120	150	DDR	128	4,8
GeForce2 MX	175	166	SDR	128	2,7
GeForce2 MX200	175	166	SDR	64	1,3
GeForce2 MX400	200	166	SDR	128	2,7
GeForce2 GTS	200	166	DDR	128	5,3
GeForce2 Pro	200	200	DDR	128	6,4
GeForce2 Ultra	250	230	DDR	128	7,4
GeForce2 Ti	250	200	DDR	128	6,4
GeForce4 MX420	250	166	SDR	128	2,7
GeForce4 MX440 SE	250	333	DDR	64	5,3
GeForce4 MX440	270	200	DDR	128	6,4
GeForce4 MX440-8X	270	250	DDR	128	8,0
GeForce4 MX460	300	275	DDR	128	8,8
GeForce4 MX4000	275	200	DDR	128	6,4
GeForce4 MX420	250	166	SDR	128	2,7
GeForce4 MX440 SE	250	333	DDR	64	5,3
GeForce4 MX440	270	200	DDR	128	6,4
GeForce4 MX440-8X	270	250	DDR	128	8,0
GeForce4 MX460	300	275	DDR	128	8,8
GeForce4 MX4000	275	200	DDR	128	6,4
GeForce PCX 4300	-	-	DDR	-	-
DirectX 8.0					
GeForce3 Ti	200	230	DDR	128	7,4
GeForce3 Ti200	175	200	DDR	128	6,4
GeForce3 Ti500	240	250	DDR	128	8,0
DirectX 8.1					
GeForce4 Ti4200 64MB	250	257	DDR	128	8,2
GeForce4 Ti4200 128MB	250	222	DDR	128	7,1
GeForce4 Ti4200-8X	250	250	DDR	128	8,0
GeForce4 Ti4400	275	275	DDR	128	8,8
GeForce4 Ti4600	300	325	DDR	128	10,4
GeForce4 Ti4800 SE	275	275	DDR	128	8,8
GeForce4 Ti4800	300	325	DDR	128	10,4
DirectX 9.0					
GeForce FX 5200 SE/XT	250	166	DDR	64	2,7
GeForce FX 5200	250	250	DDR	128	8,0
GeForce FX 5200 Ultra	325	325	DDR	128	10,4
GeForce FX 5500	270	200	DDR	128	6,4
GeForce FX 5600 SE/XT	250	275	DDR	64	4,4
GeForce FX 5600	325	325	DDR	128	10,4
GeForce FX 5600 Ultra (Rev,1)	350	350	DDR	128	11,2
GeForce FX 5600 Ultra (Rev,2)	400	400	DDR	128	12,8
GeForce FX 5700 VE	-	-	-	128	-
GeForce FX 5700 LE	250	-	-	128	-
GeForce FX 5700	425	300	DDR	128	9,6
GeForce FX 5700 Ultra	475	450	DDR II	128	14,4
GeForce FX 5700 Ultra (GDDR3)	475	450	GDDR3	128	14,4
GeForce FX 5800	400	400	DDR II	128	12,8
GeForce FX 5800 Ultra	500	500	DDR II	128	16,0
GeForce FX 5900 SE/XT	400	350	DDR	256	22,4
GeForce FX 5900	400	425	DDR	256	27,2
GeForce FX 5900 Ultra	450	425	DDR	256	27,2
GeForce FX 5950 Ultra	475	475	DDR	256	30,4
GeForce PCX 5300	325	325	DDR	128	10,4
GeForce PCX 5750	475	450	-	128	14,4
GeForce PCX 5950	475	475	DDR	256	30,4
DirectX 9.0c					
GeForce 6800	325	350	DDR	256	22,4
GeForce 6800 GT	350	500	GDDR3	256	32,0
GeForce 6800 Ultra	400	550	GDDR3	256	35,2
GeForce 6800 Ultra Extreme	450	550	GDDR3	256	35,2





CHƠI GAME KHÔNG... ĐỤNG HÀNG

COOLER MASTER WAVE MASTER

Giá tham khảo: 179 USD

Phần lớn người chơi game rành phần cứng đầu tư rất nhiều vào phần cứng. Một hệ thống "ngầu" cần phải có bộ xử lý AMD Athlon 64 hay Intel Pentium 4 Prescott mới nhất, bộ nhớ 1GB, đĩa cứng hàng trăm gigabyte, card đồ họa cao cấp nhất của ATI hay NVIDIA và bo mạch chủ tích hợp nhiều công nghệ tân tiến... Nhưng bạn đã quan tâm đúng mức đến ngôi nhà chung cho những thiết bị phần cứng này chưa? Thùng máy "xịn" vừa tôn giá trị vừa bảo vệ linh kiện bên trong, hạn chế được đa phần tiếng ồn phát ra từ quạt, đĩa cứng tốc độ cao. Tuy nhiên, số tiền đầu tư cho "ngôi nhà tương lai" không phải là nhỏ.

Đầu tiên, thùng máy Cooler Master Wave Master có giá khá cao do được chế tạo hoàn toàn bằng hợp kim nhôm cao cấp nhưng bù lại, thùng máy có được ưu điểm chắc chắn, nhẹ, ít bị oxy hóa và "bóng bẩy" hơn. Toàn bộ sản phẩm được đóng gói cẩn thận với đầy đủ phụ kiện ốc, vít đi kèm.

Tuy nhiên, khác những thùng máy đang bày bán tại các cửa hàng, sản phẩm "cao cấp" này không cung cấp sẵn nguồn. Tại sao ư? Cooler Master hiểu rằng người chơi game rành phần cứng hay "chuyên gia ép máy" (overclocker) thường ưu tiên chọn nguồn công suất cao của các nhà sản xuất thứ ba tên tuổi như Antec, Enermax, Thermaltake... hơn sử dụng bộ nguồn đi kèm thùng máy.

Với mặt trước trang bị một bóng đèn xanh bắt chìm tỏa ánh sáng dịu mắt và phía trên có khoang ngầm, có nắp đậy chứa cổng kết nối USB, âm thanh; bạn có thể tháo rời cụm này để lắp quạt hút khí nóng, kiểu dáng Cooler Master thật sự "không đụng hàng". Thiết kế đẹp cũng là một trong những yếu tố giúp hệ thống ABS Ultimate M6 (sử dụng vỏ máy này) giành giải nhất của "Top 15 Desktop PC" do PC World Mỹ bình chọn trong tháng 8/2004.

Bộ "vỏ" dùng nhiều nút vặn thay thế ốc vít cổ điển nhưng đôi lúc vẫn phải dùng đến tuốc-nơ-vít. Tuy nhiên, giai đoạn lắp ráp linh kiện diễn ra rất đơn giản nhờ khay đỡ bo mạch chủ cho phép tháo rời ra ngoài.

Thùng máy này đúng là hàng chỉ dành cho dân chơi nhưng nếu so sánh với bộ Alienware thì giá vẫn còn rẻ chán.

THÔNG SỐ KỸ THUẬT

- Kích thước (dài x rộng x cao mm): 540 x 198 x 458 mm
- Trọng lượng: 7,8 Kg
- Vật liệu: Hợp kim nhôm
- Hỗ trợ bo mạch chủ chuẩn ATX, kích thước 30,5cm x 24,5 cm
- Khe mở rộng: 7
- Khoang đĩa 5,25": 4
- Khoang đĩa 3,5": 5
- Phụ kiện kèm theo: 2 quạt (80x80x80 mm) trước, 1 quạt (80x80x25 mm) sau
- Cổng mở rộng: 2xUSB 2.0, 1xMIC, 1xHeadphone, 1xIEEE 1394

Kết quả thử nghiệm

- Nhiệt độ tham khảo từ phần mềm ITE Smart Guardian, bộ xử lý ép xung chạy ở tốc độ 2.652,4 MHz (221x12), Vcore: 1,5V, tốc độ quạt: 4600 rpm
- CPU Full load: 37^{0}C
- CPU Idle: 26^{0}C

Cấu hình thử nghiệm: BMC Biostar P4TSE A02 Ver. 1.1; BXL Intel Northwood 2,4 GHz 800 MHz; bộ nhớ 2x Kingmax 256MB PC3200; đĩa cứng Maxtor 80 GB, 7200 rpm; bộ nguồn 350W; card đồ họa XFX GeForce FX 5950 Ultra 256 MB.

LOGITECH DINOVO MEDIA DESKTOP

Giá tham khảo: 199 USD

Chúng ta nên bắt đầu thế nào với sản phẩm có quá nhiều cái "nhất" đang được dân chơi phần cứng máy tính "khảo" nhau nhỉ? Trước tiên phải kể đến giải thưởng Sản Phẩm Sáng Tạo Nhất năm 2004 (Best of Innovations) tại Triển Lãm Thiết Bị Điện Tử Tiêu Dùng Quốc Tế 2004 cùng với danh hiệu Best of 2004 do tạp chí PC World Mỹ trao tặng.

diNovo Media Desktop của Logitech được thiết kế mang tính đột phá, thanh thoát và sang trọng, tích hợp công nghệ không dây Bluetooth và hệ thống quang học MX. Hub trung tâm không

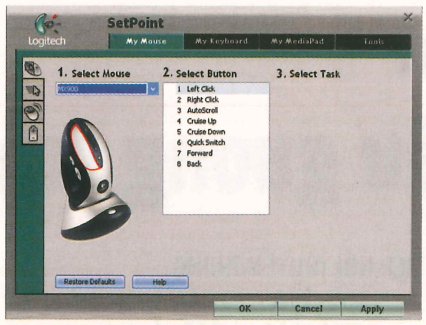
TIN HỌC TRIỀU VỸ
Chuyên
- Software, Game, Accessories ...
- Nội dung phong phú, giá cạnh tranh.
- CD cập nhật mới mỗi ngày.
429 Cách Mạng Tháng 8, F.13, Q.10 - 8641710
362 Cách Mạng Tháng 8, F.5, Q.TB - 9930999
trieuvu1429@yahoo.com

chỉ giữ vai trò kết nối 3 bộ phận gồm bàn phím chữ thông thường, bàn phím MediaPad và chuột quang học; mà còn kết nối Bluetooth với các thiết bị PDA, điện thoại di động, máy in và sạc pin. diNovo tách rời bàn phím số với bàn phím chữ để tạo nên MediaPad "độc nhất vô nhị". Nhưng không đơn giản chỉ gồm phím số, MediaPad có màn hình LCD nhỏ để hiển thị thông tin trình diễn và chuyển nội dung email đến bạn khi đang ngồi xa bàn làm việc. Bên cạnh đó, MediaPad còn có thể sử dụng làm bộ điều khiển đa phương tiện từ xa, đồng hồ (đồng bộ với PC) và máy tính đơn giản. Tất nhiên, khi cần giải phóng không gian bàn làm việc, bạn có thể cất MediaPad.

So với bàn phím đa phương tiện khác, bàn phím chữ của diNovo ít phím hơn nhưng kiểu dáng lại sang trọng hơn. Bàn phím có phím tắt tăng, giảm, ngắt âm; gọi ứng dụng đa phương tiện; tới, lui hoặc dừng nhạc. Bạn có thể gán các phím Fn với lệnh thường dùng như "tạo thư mới", "gửi hồi đáp"... Một số phím được thay

đổi vị trí nên bạn cần dành thời gian làm quen. Tuy nhiên, việc thiếu phím "Scroll Lock" và đèn báo Capslock đã gây nên sự bất tiện.

Chúng ta mới chỉ hoàn tất một phần câu chuyện về diNovo do chưa nhắc đến chuột quang học - thiết bị góp phần quan trọng giúp mang lại các giải thưởng. Thật ra, MX900 (tên gọi của chuột quang học trong bộ diNovo) có vóc dáng giống các chuột "họ" MX khác của Logitech (MX700, MX510, MX500) và cũng được bán lẻ với tên gọi khá dài: Logitech MX900 Bluetooth Optical Mouse. MX900 có tất cả 8 nút bấm (lập trình được từ trình điều khiển), được trang bị công nghệ không dây Bluetooth và công nghệ MX optical engine độc quyền của Logitech với bộ xử lý ảnh tốc độ 4,7 triệu điểm/giây, phân giải 800dpi, tăng tốc: 10g, tốc độ tối đa: 1 m/giây. Chuột được trang bị hai pin tiểu NiMH và sạc ngay trên hub kết nối Bluetooth đi kèm.



Giao diện trình điều khiển chuột diNovo

Thử nghiệm và nhận xét

Không chỉ đẹp hình thức, diNovo còn mang lại cảm giác êm, nhẹ hơn hẳn bàn phím desktop thông thường. Bạn chỉ việc dùng cáp USB nối hub bluetooth trung tâm với máy tính là có thể dùng được cả chuột và bàn phím. Tuy nhiên, khi sạc pin, bạn cần nối thêm bộ chuyển điện vào hub; tiếc là phụ kiện đi kèm lại dùng điện áp 110V trong khi Việt Nam phổ biến điện áp 220V.

Trình điều khiển tích hợp cả phần mềm đồng bộ cơ sở dữ liệu điện thoại, PDA với máy tính. Tuy nhiên, để kết nối PDA, điện thoại di động với máy tính qua cổng Bluetooth, bạn mất khá nhiều thời gian trong bước thiết lập thông số.

Với người dùng văn phòng, diNovo Media Desktop quả là hoàn hảo bởi êm, nhẹ, kiểu dáng đẹp, hiện đại và không vướng bận về dây nối. Tuy nhiên, người chơi game thực thụ chưa thật sự hài lòng bởi chuột không dây thường bị trễ khi di chuyển nhanh cho dù đã được cải thiện đôi phần nhờ công nghệ Bluetooth. Nhược điểm của MX900 là nặng (do phải lắp thêm pin).

Khi thao tác nhóm và chuyển quân trong trò Warcraft III, chuột không dây MX900 trong bộ diNovo yếu thế hơn hẳn chuột có dây cao cấp Microsoft Intellimouse Explorer 4.0. Tuy nhiên, bạn cần lưu ý MX900 là chuột không dây duy nhất có thể dùng để chơi game trong số tất cả chuột không dây dùng sóng radio mà chúng tôi đã thử qua.

Nếu có thêm diNovo, bàn làm việc của bạn chắc chắn sẽ trở nên lịch lãm, sang trọng hơn, nhưng mức giá 199 USD chưa hẳn phù hợp với tất cả mọi người.

Tuy chưa có đại lý phân phối chính thức tại Việt Nam nhưng bạn vẫn có thể hỏi thông tin sản phẩm:

• Wave Master của Cooler Master tại Hải Thiên - 63 Lý Nam Đế, Quận Hoàn Kiếm, Hà Nội. ĐT: (4) 747 2470. Website: *www.haithien.com.*

• diNovo Media Desktop của Logitech tại: GTL-429/12 Lê Văn Sỹ P.12, Q.3, TP.HCM. ĐT: 091 342 8888.

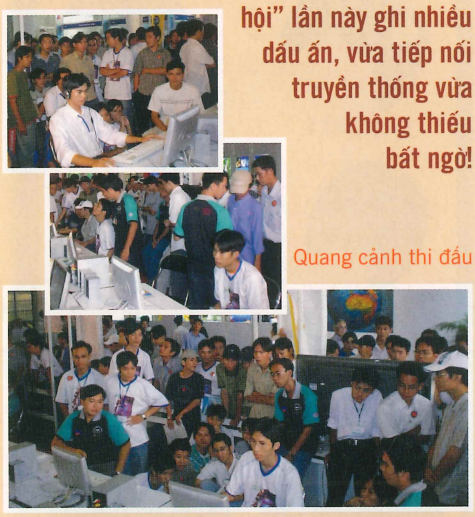
BÚT TRẺ

WWW.BUT-TRE.COM

Computerworld Games 2004

Nhiều gương mặt mới

Trong khuôn khổ triển lãm Vietnam Computerworld Expo (VCW) 2004 từ 7-9/7/2004 tại TP. HCM, vòng chung kết Computerworld Games (CWG) 2004 do IDG phối hợp cùng Trung Tâm Phần Mềm Sài Gòn (SSP) tổ chức đã diễn ra sôi động. Có thể xem đây là giải "tiền World Cyber Games (WCG) 2004" bởi hầu hết những gương mặt hạt giống của giải đều sẽ gặp lại nhau tại WCG 2004. Và "quần anh hội" lần này ghi nhiều dấu ấn, vừa tiếp nối truyền thống vừa không thiếu bất ngờ!



Quang cảnh thi đấu

TIẾP NỐI TRUYỀN THỐNG

"Làng game" TP.HCM tiếp tục thống trị game FIFA 2004. Lò SSP vẫn là lò game số 1 TP.HCM khi có đến 20 thành viên lọt vào vòng chung kết, chiếm 3 vị trí hàng đầu và 3 giải khuyến khích game FIFA. Một lò khác của TP.HCM là Vinasis có 3 thành viên lọt vào vòng chung kết nhưng tiến không xa. Hà Nội có 3 game thủ dự vòng chung kết nhưng chỉ 1 vào đến tứ kết, đoạt giải khuyến khích.

Nhưng các game thủ TP.HCM vẫn chưa thể vượt qua các game thủ Hà Thành ở trò WarCraft. Ngôi số 1 và 2 WarCraft không lọt khỏi tay Clan VIE mới thành lập đầu năm 2004. Chủ nhân câu lạc bộ chính là Bùi Minh Phương, hạng 1 WCG 2003. Nguyễn Lê Công, thành viên của Clan VIE, hạng 4 WCG 2003, lần này đã tiến thẳng tới ngôi vô địch WarCraft mà không thua bất kỳ trận nào kể từ vòng loại.

KHÔNG THIẾU BẤT NGỜ

Bất ngờ lớn nhất giải là Trần Tấn Bá, đương kim vô địch FIFA WCG 2003, đã bị Vương Kim Sơn (SSP) loại trong lượt đấu bảng thứ 2 vòng chung kết với tỉ số 0:6. Ngoài việc bị đối phương nghiên cứu kỹ lối đánh và bản thân không có chiêu thức mới, Bá còn chịu sức ép tâm lý khi cổ động viên SSP dồn sức cổ động đồng đội. Chính vì vậy 6 bàn thua của Bá có 1 do đá phản lưới nhà. Vương Kim Sơn sau trận thắng này đã tự tin tiến thẳng đến trận chung kết và chỉ chịu lùi bước trước Quách Trúc Lam (SSP) để đoạt hạng nhì.

Các thí sinh nhận giải.

Ở game WarCraft, Bùi Minh Phương, hạng 1 WCG 2003, gây bất ngờ khi... thua hai đối thủ không phải là hạt giống của giải. Game thủ xa lạ Nguyễn Minh Luân đến từ Vũng Tàu ở lượt đấu bảng thứ nhất (32 người) bất ngờ thắng Minh Phương, làm xôn xao giải đấu. Tuy nhiên Luân sau đó rút lui sớm trước trận gặp lại Phương ở vòng trong vì bận việc nhà, gây khá nhiều tiếc nuối. Đến lượt 1 vòng đấu Double Elimination (8 người) của WarCraft, một lần nữa, Minh Phương làm người xem thót tim vì để thua Huỳnh Kiến Phong (SSP). Lúc này mục tiêu 4 hạng đầu của Clan VIE đã vuột khỏi tầm với vì ứng cử viên vô địch Lê Phụng Hoàng và một đồng đội của họ là Phạm Duy Anh cũng đã bị loại (Clan VIE có 5 game thủ tham gia vòng chung kết WarCraft). Minh Phương sau đó đoạt giải khuyến khích còn Kiến Phong đoạt giải ba.

THÔNG TIN BÊN LỀ

- Ban tổ chức (BTC) ComputerWorld Game 2004 một phờ vì nhiều game thủ mang theo không chỉ game pad mà còn cả chuột, bàn phím riêng. Cá biệt có thí sinh mang... mouse pad (miếng lót chuột) riêng.
- Vừa thi đấu xong, 3 game thủ game FIFA đến từ Clan VIE (Hà Nội) là Nguyễn Trung Hiếu, Chu Trường Ân, Luyện Minh Hưng lập tức "săn lùng" gian hàng game pad tại VCW để mua. Họ cho biết: với game FIFA, game pad cho lợi thế hơn hẳn bàn phím vì bàn phím dễ làm mỏi tay khi trận kéo dài.
- Game thủ Quách Trúc Lam (SSP) vừa đoạt giải nhất FIFA hôm trước, đến hôm sau thi giải game iSPACE (do iSPACE CLUB thuộc công ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Tin Học Nguyễn Hoàng tổ chức) lại trắng tay. Lê Hoàng Gia (SSP) đoạt khuyến khích CWG lại giành được giải nhất iSPACE.
- Lê Quốc Dũng (Clan VIE) và Huỳnh Kiến Phong (SSP) quả là có "duyên kỳ ngộ" khi gặp nhau đến 3 lần trong vòng chung kết WarCraft, trong đó Dũng thắng 2, Phong thắng 1.
- Bên ngoài giải đấu, mời đi ăn uống và hát karaoke là cách mà các thành viên chủ nhà SSP thể hiện tình thân ái với các thành viên Clan VIE.
- Cũng như nhiều giải game trước đây, không một bông hồng nào lọt vào vòng chung kết cả hai game. Vòng loại chỉ có 10 nữ game thủ/754 thí sinh đăng ký dự thi và đều bị loại sớm.

Hai thí sinh nhỏ tuổi nhất: Đỗ Trung Hiếu (15 tuổi) và Phạm Hưng Phúc (13 tuổi) đều đến từ lò SSP.

- Các đơn vị tài trợ chính thức của giải: ECS, Fuji Film (giải thưởng); FPT eLead, Clan VIE, Sound max (thiết bị thi đấu); Netsoft (trang phục thi đấu), TGVT-PCW VN (thông tin).

CÁC GƯƠNG MẶT VÔ ĐỊCH

FIFA Football 2004

Quách Trúc Lam
Nick name: Squalllam
Ngày sinh: 23/12/1986
CLB game: SSP
Thành tích trước đây: Không

WarCraft III – The Frozen Throne

Nguyễn Lê Công
Nick name: Hutr
Ngày sinh: 18/8/1984
CLB game: Clan VIE
Thành tích trước đây: Hạng 4 WCG 2003

COMPUTERWORLD GAME 2004

- Vòng loại: tháng 6/2004, có 754 gamer (80% ở phía Nam, 20% ở phía Bắc) đăng ký dự thi
- Vòng chung kết: 7-9/7/2004, gồm 64 gamer (32 gamer/thể loại) trong đó 8 gamer đến từ Hà Nội, còn lại ở TP.HCM, Vũng Tàu, Long An, Bình Dương...
- Game thi đấu: FIFA football 2004 và WarCraft III – The Frozen Throne

NHỮNG ĐIỀU ĐỌNG LẠI

Hai trận chung kết ở giải này không phải là những trận đấu căng thẳng như bản thân nó cần có, bởi xét cho cùng đó chỉ là cuộc phân chia thứ hạng trong nội bộ SSP (game FIFA) và Clan VIE (WarCraft). Những trận đấu trước đó mới thực sự nảy lửa và tạo nhiều bất ngờ. Chẳng hạn khán giả không khỏi ngỡ ngàng khi ứng cử viên vô địch WarCraft Lê Phụng Hoàng thua Huỳnh Kiến Phong (SSP) chỉ trong 11 phút ngắn ngủi. Hoặc như trận Hoàng Tiến Mến (SSP) gặp Nguyễn Trung Hiếu ở tứ kết FIFA phải phân định thắng thua bằng bàn thắng vàng (tỉ số 3-2).

Qua giải đấu, dễ dàng nhận thấy đang có sự chuyển giao thế hệ, dù rằng lứa tuổi tất cả các thí sinh đều còn rất trẻ. Rõ nhất là Clan VIE với Bùi Minh Phương đã chuyển hẳn sang công tác quản lý. Tham gia thi đấu, Phương như một tác nhân dò xét điểm yếu mạnh của đối phương để ngay sau đó phân tích với đồng đội, tìm cách "bắt bài" đối thủ. Ba gương mặt đứng đầu game FIFA lần này (Lam, Sơn và Mến) cũng mới toanh, trước giờ chỉ chơi PlayStation và mới chuyển sang luyện FIFA tại SSP vào đầu 2004. Thời gian luyện tập ngắn nhưng kết quả đạt được cao đã khẳng định sức mạnh của việc luyện tập "có hội có thuyền" ở các lò game. Những game thủ đơn độc không thuộc lò nào từng làm mưa làm gió ở nhiều giải trước như Trần Tấn Bá, Hoàng Minh Thắng (hạng 2 WCG 2003, giải khuyến khích lần này) đã không vượt được thế mạnh của các lò chuyên nghiệp. Đó có lẽ cũng là xu thế chung không chỉ ở làng game Việt Nam.

Tuy nhiên lần tập hợp lực lượng này cũng cho thấy chúng ta còn quá ít lò game, các tỉnh thành ngoài Hà Nội và TP.HCM thì hầu như chưa có. Mong rằng trong thời gian không xa, với những tiếng vang tích cực như CWG, WCG và những hoạt động lành mạnh của các lò đang tồn tại, các lò game chất lượng sẽ tiếp tục ra đời, tạo thêm sân chơi cho giới trẻ.

LƯU VĂN

WCG
WORLD CYBER GAMES

World Cyber Games 2004

Nhật ký Tây Đô

Thấm thoắt WCG Việt Nam đã tròn ba tuổi! Nhớ lại những ngày đầu, khi chưa có giải thi đấu này, làng game Việt Nam "đìu hiu như buổi chợ chiều" với vài nhóm tự phát. Thế mà khi "vị khách" WCG "ghé" qua, chợ đã nhộn nhịp, tưng bừng hẳn lên. Đầu tiên, WCG chỉ mở "gian hàng" phía Nam để thăm dò khách hàng và kết quả làm cho họ thật sự bất ngờ: "cầu vượt cung". Năm sau, WCG 2003 tại VN đã hâm nóng cả ba miền đất nước bằng một lễ hội linh đình suốt ba tháng hè. Và lần này, WCG VN 2004 đã bất ngờ chọn nơi "cắt bánh" mừng sinh nhật tuổi lên ba tại đồng bằng sông Cửu Long, thành phố Cần Thơ trù phú.

Một chút tò mò về vùng đất của "người đẹp Tây Đô" cộng với nhiệm vụ tư vấn trên vai đã thôi thúc nhóm chúng tôi khăn gói lên đường. Cảm giác đầu tiên khi đặt chân đến Cần Thơ là không khí sinh hoạt của người dân tại đây không khác gì một Sài Gòn thu nhỏ, đường sá cũng tấp nập và nhộn nhịp; chỉ có điều kiếm một chiếc tắc-xi hơi khó, nhưng các bác tài xe lôi tại đây luôn sẵn sàng phục vụ hết mình!

Trong cái không khí rộn ràng tại nhà thi đấu, chúng tôi đã tìm hiểu xem WCG gây ấn tượng như thế nào với giới trẻ tại đây bằng cuộc "phỏng vấn nhanh" một bạn nữ xinh đẹp của Đại Học Cần Thơ, bạn Trần Phương Thúy. Khi được hỏi về cảm nghĩ của mình đối với giải thi đấu game qui mô toàn cầu được tổ chức tại Cần Thơ, bạn Thúy cho biết: "Mình cảm thấy hãnh diện khi có một giải thi game được tổ chức tại Cần Thơ. Cần Thơ là thành phố cấp 1 trực thuộc TW nên cần có nhiều phong trào ngang tầm với mức phát triển của thành phố. Theo tôi, đây là lần đầu tiên một sân chơi được tổ chức quy mô và là sân chơi lành mạnh bổ ích cho HSSV cho giới trẻ Cần Thơ, đặc biệt vào dịp hè".

Có thể thấy giải tại Cần Thơ được nhiều người ủng hộ, ngay những người lớn tuổi cũng có mặt tại khán đài.

Địa điểm được chọn cho ngày khai mạc là nhà thi đấu đa năng mới vừa xây dựng xong.

Đối với các game thủ Cần Thơ, có thể nói đây là lần đầu tiên họ tham dự một lễ hội về game "xịn" nhất nước cả về chất lượng lẫn quy mô tổ chức. Tuy không thật "nhộn nhịp" như hai "đầu cầu" Hà Nội và TP. Hồ Chí Minh nhưng những gì gamer Cần Thơ thể hiện đã góp phần làm nên một "buổi ra mắt" đầy ấn tượng. Tương tự năm ngoái, nội dung thi đấu năm nay vẫn là hai trò chơi FIFA và Warcraft III nhưng phiên bản mới hơn và độ khó cũng tăng lên. Lượng thí sinh tham gia trò Warcraft III cho thấy gamer Cần Thơ quan tâm nhiều đến dạng chơi dàn trận chiến thuật. Tuy

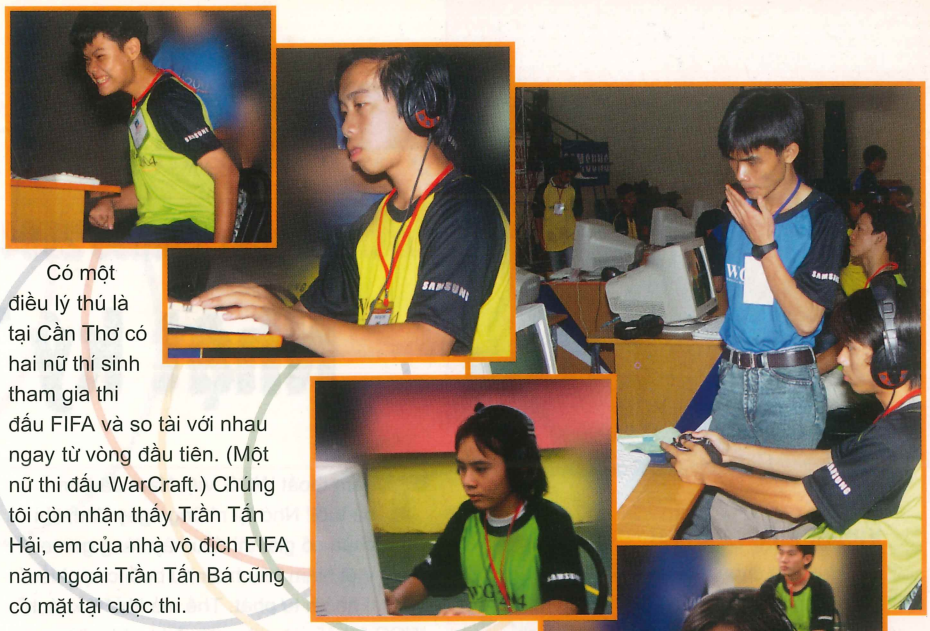
Quang cảnh thi đấu.

nhiên, điều đó không có nghĩa là họ "xa lạ" với quả bóng tròn.

FIFA 2004

Đến từ rất sớm để chờ đến lượt thi, một số thí sinh trò FIFA càng khiến chúng tôi bất ngờ hơn khi họ chuẩn bị cho giải đấu khá kỹ, mang theo "đồ nghề" gamepad và bàn phím riêng. Điều lệ thi đấu vòng loại với máy năm nay có hơi khác so với mọi năm. Để công bằng cho tất cả các thí sinh, theo quy định, các bạn phải đá với máy là đội tuyển quốc gia Pháp (tất nhiên không được chọn đội Pháp để thi đấu). Do đó, có một số thí sinh bị "trật tủ" vì lý do "từ trước đến giờ đội ruột của em là đội Pháp...". Nhìn chung, kết quả thi đấu ở vòng loại 1/48 đã phản ánh phần nào trình độ của các bạn. Ngoài một số đã có sự luyện tập và chuẩn bị từ trước (thắng máy trên 4-0 là chuyện khá dễ dàng), đa phần các bạn vẫn còn khá "lúng túng" khi tham gia cuộc chơi. Về chiến thuật thi đấu, theo đánh giá của chúng tôi, các bạn thắng máy nhờ sử dụng khá nhuần nhuyễn chiêu sút xa và câu bóng đánh đầu.

Bút Trẻ đang "phỏng vấn" bạn Trần Phương Thúy.

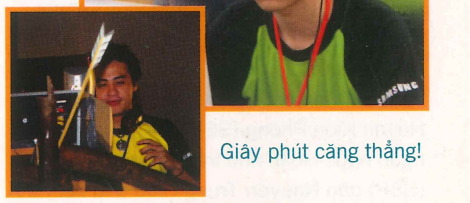


Có một điều lý thú là tại Cần Thơ có hai nữ thí sinh tham gia thi đấu FIFA và so tài với nhau ngay từ vòng đầu tiên. (Một nữ thi đấu WarCraft.) Chúng tôi còn nhận thấy Trần Tấn Hải, em của nhà vô địch FIFA năm ngoái Trần Tấn Bá cũng có mặt tại cuộc thi.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Kể từ khi ClanVN đăng quang tại WCG năm ngoái, WarCraft dường như dành riêng cho họ. Tuy nhiên, với cái lạnh lẽo đến rợn người, phiên bản Frozen Throne dường như muốn đóng băng dòng chảy chiến thắng của các gamer xứ Bắc. Rất nhiều nỗ lực đã được dân chơi game phía Nam tung ra sau những giải nhỏ nhằm chuẩn bị cho sân chơi lớn là WCG.

Chúng ta có thể nhận thấy rõ điều này qua việc vượt hơn trăm cây số từ TP. HCM xuống tận Cần Thơ của vài tay chơi thuộc SSP (BTC không giới hạn khu vực thi đấu nên thí sinh ở vùng này có thể đăng ký thi đấu tại vùng khác; và dĩ nhiên, để bảo đảm công bằng, những thí sinh này sẽ không thể đăng ký thi đấu lần thứ hai tại bất kỳ nơi nào khác).



Giây phút căng thẳng!

Với bản đồ chuẩn Lost Temple (của The Frozen Throne), các thí sinh Cần Thơ đã dễ dàng vượt qua vòng loại với thời gian trung bình là 13 phút, cao nhất là 7 phút 12 giây.

Hãy cho Cần Thơ thời gian, họ sẽ chứng tỏ mình trong tương lai vì các thí sinh tại đây đa số đều còn rất trẻ. Có một em nhỏ đã hỏi chúng tôi rằng năm sau giải có tổ chức tiếp tại Cần Thơ không để... luyện tập chuẩn bị cho năm sau!

Trong những ngày thi đấu "nóng bỏng", không khí của xứ "gạo trắng, nước trong" lại thật mát mẻ khác xa với cái nắng, mưa bất thường của Sài Gòn như tiếp thêm sức mạnh cho các gamer Cần Thơ, những người đã bước đầu tạo được dấu ấn với 193 thí sinh tham gia Warcraft và 91 thí sinh tham gia FIFA. Bạn có thể tìm hiểu thêm thông tin chi tiết tại *www.worldcybergames.com.vn*.

BÚT TRẺ
WWW.BUT-TRE.COM

THÔNG TIN BÊN LỀ

Năm thí sinh nhỏ tuổi nhất:

Trần Đăng Duy Anh:	5-12-1992
Lâm Khải Uy:	18-8-1992
Đỗ Quang Thành:	20-6-1992
Nguyễn Tuấn Minh:	1-5-1992

Tổng số thí sinh đăng ký dự thi: 284

Cơ cấu thí sinh:

PTCS:	76
PTTH:	161
Cao Đẳng:	6
Đại Học:	40
Trên Đại Học:	1

KẾT QUẢ VÒNG ĐẤU LOẠI TẠI CẦN THƠ

Thời gian: ngày 19 -20/07/2004
Địa điểm: Nhà thi đấu Đa năng, Bãi Cát, Cần Thơ

Game	Xếp hạng	Họ & Tên	Địa chỉ
FIFA	1	Phan Nhật Tân	TP. Cần Thơ
	2	Trương Thoại Hiền	TP. Cần Thơ
	3	Trần Tấn Hải	TP. HCM
	4	Trần Minh	TP. Cần Thơ
WARCRAFT	1	Nguyễn Anh Khoa	TP. HCM
	2	Nguyễn Đức Thành	TP. HCM
	3	Nguyễn Kim Thu	TP. Cần Thơ
	4	Nguyễn Minh Khánh	TP. Cần Thơ

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn Phòng Hà Nội:** 308/2 Tây Sơn, Q.Đống Đa. ĐT: (84.4) 537 4130; Fax: (84.4) 537 4131; E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; **Website:** *www.pcworld.com.vn*.

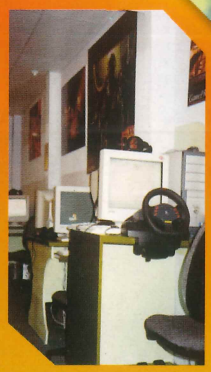
• Tổng biên tập: **Nguyễn Trọng** • Phó tổng biên tập: **Lê Trung Việt, Nguyễn Thu Hồng** • Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** • Quảng cáo: **Đoàn Ngọc Diễm Trang (trangdoan@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** • Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Giấy phép xuất bản số 236/CV-BC ngày 31-10-2003 - Cục Báo chí. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại ITAXA. Số lượng in: 36.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 7.000 đồng.**

GamePRO.

Pro. Online Games Club

Câu lạc bộ GAME ONLINE CHUYÊN NGHIỆP NHẤT VIỆT NAM



– Tất cả game được nhập từ nước ngoài và được cập nhật liên tục

– Cấu hình máy chuẩn quốc tế cực mạnh, được trang bị card màn hình Geforce FX 5700 Ultral 8X và các loại loa hỗ trợ âm thanh digital Yamaha, Altec do Công ty Việt Quang cung cấp.

– Phòng game được thiết kế theo phong cách game chuyên nghiệp, tạo dựng một không gian chơi đầy ấn tượng.

GameRRO. Hỗ trợ chơi các game online lớn như: FINAL FANTASY XI ONLINE, DARK AGE CAMELOT, ANARCHY ONLINE, WORLD OF WARCRAFT, EVERQUEST 2...

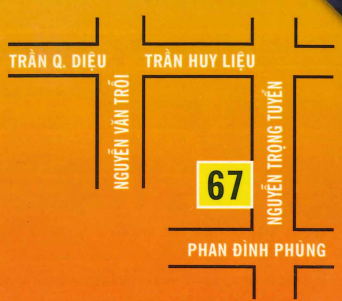
+ Warcraft III, Starcraft, Diablo chơi trên server chính thức của Blizzard

+ Các dòng game online khác được cập nhật liên tục như: Unreal Tournament Online, HALO online, Need for Speed Underground Online, Rainbow Six, Call of Duty, FIFA, Pristontale, KO, Lineage 2...

— GamePRO. chuyên tổ chức game live show, các cuộc thi game, dàn dựng, thiết kế và tổ chức các chương trình game lớn tầm cỡ quốc tế. Với đội ngũ chuyên viên kỹ thuật, trọng tài chuyên nghiệp nhất.

— Bạn sẽ là ai trong thế giới online Final Fantasy XI, World of Warcraft, EverQuest 2? Hãy gia nhập chúng tôi và cùng khám phá thế giới online bất tận.

»GamePRO. Join us and play the Game«



Chào mừng sự kiện GamePRO. (TPHCM) và Clan VIE (Hà Nội) trở thành nhà phân phối game quốc tế duy nhất tại Việt Nam. Hai Clan GAME mạnh hàng đầu Việt Nam sẽ phối hợp tổ chức các cuộc thi game, game live show với phong cách chuyên nghiệp. Đầu tiên sẽ là một giải game tầm cỡ lớn nhất từ trước tới nay tại Việt Nam đang được nghiên cứu thực hiện.

67 Nguyễn Trọng Tuyển, Q. Phú Nhuận, TP.HCM - ĐT: 8475638

WCG
WORLD CYBER GAMES

SAMSUNG

WCG 2004
WORLD CYBER GAMES

In San Francisco

Thời gian thi đấu:

CẦN THƠ 19/07 - 20/07/04

ĐÀ NẴNG 31/07 - 01/08/04

HÀ NỘI 12/08 - 15/08/04

TP.HCM 25/08 - 29/08/04

Ai sẽ là người mang vinh quang về cho tổ quốc?

Hãy tham gia giải Games toàn cầu 2004 - Vòng thi đấu tại Việt Nam. Những game thủ tài ba nhất sẽ được tôn vinh tại sàn đấu San Francisco. Samsung chào đón tất cả các game thủ từ khắp nơi trên thế giới!
Để biết thêm thông tin về địa điểm đăng ký và thi đấu, xin ghé thăm chúng tôi tại: www.worldcybergames.com.vn hoặc vn.worldcybergames.com

SAMSUNG
SyncMaster

Bảo trợ thông tin:

PC WORLD THẾ GIỚI VI TÍNH

eHip

Đơn vị hỗ trợ:

TTL

ROBO technology

FPT ELEAD COMPUTER

VASC

GRAPHICS BY ATi | ATi PCI EXPRESS | 256MB DDR III | VIVO | PowerDVD 5

GV-RX80X256V

ATi RADEON X800 XT Platinum

- Powered by RADEON™ X800 XT Platinum Edition
- Supports the new ***PCI-Express*** standard.
- Integrated latest 256MB GDDR3 Memory
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL®2.0 feature sets
- 16 parallel rendering pipelines.
- DVI-I and TV-Out connector supported
- VIVO Function supported
- Supports GIGABYTE V-Tuner2
- Bundles 3 Newest Full Version Games & PowerDVD 5.0 & Power Director 3.0 ME

GRAPHICS BY ATi | ATi PCI EXPRESS | 128MB DDR | VIVO | PowerDVD 5

GV-RX60X128V

ATi RADEON X600 XT Platinum

- GPU by the RADEON™ X600 XT graphics processor
- Supports the new ***PCI-Express*** standard.
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® feature sets
- 4 parallel rendering
- All new 128-bit memory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported
- VIVO function supported
- Supports GIGABYTE V-Tuner2
- Bundles 3 Newest Full Version Games & PowerDVD 5.0 & Power Director 3.0 ME

GRAPHICS BY ATi | ATi PCI EXPRESS | 128MB DDR | VIVO | PowerDVD 5

GV-RX30128D

ATi RADEON X300 Platinum

- GPU by the RADEON™ X300 graphics processor
- Supports the new ***PCI-Express*** standard.
- Supports the latest Microsoft® DirectX® 9.0 and OpenGL® feature sets
- 4 parallel rendering pipelines
- All new 128-bit mory interface
- DVI-I and TV-Out connector supported
- Supports GIGABYTE V-Tuner2
- Bundle 1 full version game and Latest PowerDVD 5.0

* These speed settings are not guaranteed by GIGABYTE.
-- The specification and pictures are subject to change without notice.
-- All trademarks and logos are the properties of their respective holders.
-- Any overclocking is at user's risk, Giga-Byte Technology shall not be responsible for any damage or instability to your processor, motherboard, or any other components.

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.tw